

ЛУЧШАЯ КОНСОЛЬНАЯ RPG ПОКОЛЕНИЯ!

№10 | 326 | 2011
ОКТЯБРЬ

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION XBOX NINTENDO WINDOWS

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
LOLLIPOP CHAINSAW
STEEL BATTALION
DISHONORED
RESISTANCE 3

ТЕМА
НОМЕРА

GEARS OF WAR 3

ОЖИДАНИЕ ЗАКОНЧЕНО.
ВРЕМЯ ИГРАТЬ!

ЭКСКЛЮЗИВ
НОМЕРА
БЕСЕДА
С ПРЕЗИДЕНТОМ
UBISOFT

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157100056
11010

РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250р

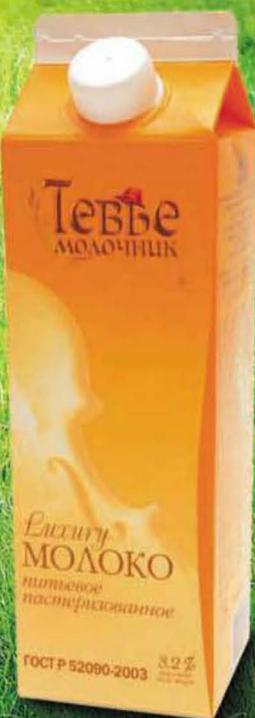
ЛЮБИМЫЕ ИГРОВЫЕ
САУНДТРЕКИ
SPECIAL!
ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ
МИРЫ: MORTAL
КОМБАТ

FAMITSU
18 СТРАНИЦ

Вся продукция «ТЕВЬЕ МОЛОЧНИК» произведена из цельного (невосстановленного) молока очень высокого качества.

Такой строгий контроль оказывается важным и для людей, заботящихся о здоровье, поскольку в последнее время на рынке появилось много подделок и разбавлений как молока, так и продуктов из него.

ПРИ ПОКУПКЕ
КАЧЕСТВА –
**МОЛОКО
В ПОДАРОК**





Слово редакторов

Октябрь 2011 #10 (326)

НА ОБЛОЖКЕ
Gears of War 3

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Epic Games



Десять, двадцать лет назад любой сверстник, увлекающийся видеоиграми, автоматически становился если не другом, то приятелем. Нас было так мало, а мир вокруг так нас не понимал, что любые различия – во вкусах, достатке, образе жизни – казались несущественными. С тех пор увлеченных геймеров в России не то чтобы стало больше (число владельцев консолей уже полтора десятилетия держится на отметке в один миллион), хотя сильно увеличилось числочувствующих. Дело в том, что Интернет и социальные сети сделали поиск единомышленников делом плевого. Раз, два – и тысяча френдов уже есть. Обсуждай, задавай вопросы – сколько угодно.

И тут внезапно оказалось: очень важно, чтобы другие геймеры были с вами на одной волне, разговаривали на том же языке. Сам факт того, что вы оба вчера прошли Deus Ex: Human Revolution, не гарантирует того, что сегодня вы сможете это обсудить. Разница в возрасте, воспитании, отношении к играм может быть существенной, а когда потенциальных френдов – сотни тысяч, нет смысла дрожать отношениями с одним конкретным собеседником и подстраиваться под него.

Поэтому одна из ключевых задач «Страны Игра» – формирование вокруг журнала сообщества людей, которые разделяют одни и те же ценности. Тот же слоган «Игры как искусство» – словно лакмусовая бумажка. Сморщился или рассмеялся – подождите за дверью. Согласился – добро пожаловать!

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com



Знаете как бывает – в разговоре со- беседники мимоходом отмечают: «Ну вот ты-то можешь назвать себя геймером, а я так, не особо интересуюсь играми». А по- том внезапно оказывается, что на са- мом деле они не только с «Тетрисом» зна- комы. Например, прошли Final Fantasy XII или часами водили отряды по Baldur's Gate. Как минимум, рубились с друзьями в файтинги. При этом им словно нелов- ко, что кто-то подумает, будто они впрямь из «этих», которые с горящими глазами об- суждают релиз каждой новинки или до- сконечно изучают любимую игру. А ну как те, чего доброго, посчитают из за единомышленников, начнут приставать с рас- спросами или спорить о том, какая игра или платформа круче, а приличные лю- ди со стороны все это увидят и услышат. Получается: видеоигры в современном российском обществе записаны в одну категорию с порно; все хотя бы раз смо- трели, но признаться в этом стыдно.

Как бы то ни было, мне лично прият- но, что все меньше становится тех, кто никогда не играл в те же вещи, что нра- вятся мне и моим коллегам. Стоит коп- нуть глубже – и едва ли с каждым на- шим сверстником найдется общая тема для разговора. А там уже и оглянется не успеешь, как специально обозначать кого-то геймером не понадобится. Как, например, незачем выделять поклон- ников фильмов в «киноманов», а любите- лей почитать – в «книжных червей». Пусть каждый будет видеть в играх что- то свое и ценить их по-разному, но хотя бы все будут в теме.

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор

Константин Говорун
wren@glc.ru

Зам. главного редактора

Наталья Одинцова

Редакторы

Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилорик, Евгений Заки- ров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев

Арт-директор

Алик Вайнер

Дизайнеры

Егор Тулин

Екатерина Селиверстова

Верстальщик

Наташа Титова

Корректор

Юлия Соболева

Level UP

levelup@glc.ru

Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

GAMELAND ONLINE

Алексей Бутрин

Адрес редакции

115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаza, компания «Гейм Лэнд»

Телефон: (495) 935-70-34

Факс: (495) 545-09-06

strana@glc.ru

Генеральный издаатель

Денис Калинин

kalinin@glc.ru

зам. ген. издаателя по развитию

Андрей Михайлюк

PR-менеджер

Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор

Дмитрий Агарунов

Финансовый директор

Андрей Фатеркин

Директор по персоналу

Татьяна Гудебская

Директор по маркетингу

Елена Каркашадзе

Главный дизайнер

Энди Тернбулл

Директор по производству

Сергей Кучеряй

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Телефон: (495) 935-70-34

Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы LIFESTYLE

Алиса Сысоева

sysoeva@glc.ru

Менеджеры

Ирина Минакова

minakova@glc.ru

Мария Николаенко

nikolaenko@glc.ru

Администратор

Наталья Веприцкая

vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY

Марина Комлева

komleva@glc.ru

Старшие менеджеры

Оксана Алексина

alekhina@glc.ru

Ольга Емельянцева

olgaem@glc.ru

Менеджер

Елена Поликарпова

polikarpova@glc.ru

Администратор

Ирина Бирарова

birarova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)

Кристина Татаренкова

tatarenkova@glc.ru

Старшие менеджеры

Надежда Гончарова

goncharova.n@glc.ru

Ирина Краснокутская

ilka@glc.ru

Менеджер

Светлана Яковлева

yakovleva.s@glc.ru

Старший трафик-менеджер

Мария Алексеева

alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV

Марина Румянцева

rumontseva@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор

Александр Коренфельд

korenfeld@glc.ru

Менеджеры

Светлана Мюллер

Тулинова Наталия

Подписные индексы по объединенному каталогу

«Пресса России»: 88767

по каталогу российской прессы

«Почта России»: 16762

Подписка через Интернет

www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация

В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу:

claim@glc.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва,

ул. Ленинская Слобода, д. 19

Телефон: (495) 935-70-34

Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 1960-70 экземпляров

Цена свободная

Типография

Zapolex, Польша

Объединенная медиакомпания GameLand предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала GameLand TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу: content@glc.ru. За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизведение любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Копии, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © 000 «Гейм Лэнд», РФ, 2011

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры:

Quazatron, «песочницы»

Привет, Саша! В этом номере мы решили сделать всё специально для тебя: рассказали об играх, которые тебе обязательно понравятся, взяли интервью у разработчиков, которыми ты всегда интересовался, и даже логотип на обложке нарисовали твоего любимого цвета. Тебе, наверное, интересно, откуда мы всё это знаем? Да просто этот журнал на самом деле – полностью плод твоего воображения!



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры:

Devil Summoner: Soul Hackers

Началось: Namco Bandai анонсирует одну игру за другой (новые *Tales of...* для PS Vita спустя неделю после выхода *Tales of Xillia*), осенью уже и не знаешь что покупать в первую очередь, а ремейки и «перезапуски» оказываются очень крутыми (сначала *Deus Ex*, теперь вот *Syndicate*). За развитием индустрии уже и не уследишь! Причем список японских релизов ничуть не меньше списка западных. Где найти столько времени?



Артём Шорохов

Стаж в журнале: over 9000

Любимые игры:

Battle City, Xonix, Gears of War

Год назад «Страна Игр» изменилась. Вы это помните. И мы это помним. Сегодня уже можно подвести какой-то итог, оглянуться и сказать: «Всё было сделано правильно». И ты, читатель, уверен, нас в этом поддержишь. Наступает новая осень, а вместе с ней – и новые перемены. И, конечно новые развлечения. Например, близится девятивидисковое blu-ray издание «Звёздных войн», которого геймеры и гики всех мастей ждут уже много лет. Ведь так?



Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры:

содержание рубрики Retroactive

Благодаря несовершенству корпораций Sony и Nintendo, открыл для себя *Infamous* и *The Legend of Zelda*. Первую уже прошел и собираюсь одолеть еще раз, чтобы добить до платинового трофея; вторая вывела роль 3DS за рамки метротаймиллера – теперь включаю карманную приставку даже дома. На второй заход оставлены *LittleBigPlanet* и еще минимум две «Зельды». Как говорили в «Монополии», банк ошибается... в вашу пользу!



Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7.5 лет

Любимые игры:

Valkyrie Profile 2: Silmeria, TWEWY

Ежегодный осенний монцион: включить в плееере какую-нибудь грустную музыку (например, стопроцентно подходящую *Summer Moved On* от A-Ha) и отправиться гулять в одиночестве после дождя куда глаза глядят. Жаль, что столь замечательное с эстетической точки зрения время года в играх практически не находит отображения. Хочу аналог *Flower*, только про осень!



Валерий Корнеев

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры:

Ico, No More Heroes

Поездка в Грузию обернулась приятными открытиями (на моей памяти это вторая после Японии страна, где чувствуешь себя в абсолютной безопасности в любое время суток – серьезно, не ожидал от Кавказа), но про игры рассказать особо нечего: сплошная «пиратка»; в Тбилиси магазинов с легальными релизами, кажется, нет вовсе. Зато углядел там диск *Red Faction*, мимикрирующий под «СИ»: <http://tinyurl.com/sifake>.

SAMSUNG

Samsung рекомендует Windows® 7.

Всё серьёзно



Процессор Intel® Core™ i7 второго поколения...

Тонкий дюралюминиевый корпус...

Революционный экран SuperBright Plus *...

Ничего лишнего.

Ноутбук Samsung серии 9. Возможно, лучший ноутбук.

Samsung Notebook
SERIES 9

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.



* Супер Брайт Плюс

Умная производительность в своем лучшем воплощении. И это видно.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com

Товар сертифицирован. Реклама.

Содержание

Игры как искусство



ИНТЕРВЬЮ

Ив Гильмо

18

Из Франции с любовью (к играм). Интервью с президентом Ubisoft
Константин Говорун

ЛЮДИ

10

Цитатник

Команда «СИ»

26

В РАЗРАБОТКЕ

Lollipop Chainsaw

Лучший друг девушки?
Бензопила!
Константин Говорун

14

Индустрія: Чирик-чирик

Маленькие мысли
больших людей
twitter.com

28

Dragon's Crown

Двухмерный одлскул от
Vanillaware
Наталья Одинцова

18

Из Франции с любовью (к играм)

Эксклюзивное интервью
Константин Говорун

30

Disney Universe

Любимые герои идут в народ
Константин Говорун

22

XIT?!

Dishonored
Deus Ex, Thief, Assassin's Creed и Half-Life 2 в одной игре?
Константин Говорун

32

Primal Carnage

Left 4 Dead с динозаврами
Сергей Цилорик

34

ДИСКУССИЯ

Цифровые распродажи

Яд или лекарство?
Команда «СИ»

38

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

Just do something!

Десять минут правды
на Первом
Константин Говорун

40

Европейский уровень

Индустрия: взгляд снаружи
Евгений Закиров

42

Почему Activision модно ненавидеть

Бобби Котик и монетизация
Сергей Цилорик

44

СПЕЦ

Двадцать лет без Союза – двадцать лет с «Никитой»

Перестройка и геймдев
Илья Ченцов

52

Любимые саундтреки редакции

Чем заслушиваются редакторы
Команда «СИ»

56

Параллельные миры: Mortal Kombat

Смертельная битва картинок
Артём Шорохов

62

Так сложились рок-звезды

История Rockstar в лицах и проектах. Часть 4, заключительная
Святослав Торик

70

ДИСКУССИЯ

Круглый стол

В играх все меньше классического фэнтези?
Александр Щербаков

74

Use [Phoenix Down]?

С каких игр мы сдули бы пыль
Артём Шорохов

78

Remakable

Римейки как они есть
Артём Шорохов



FORZA MOTORSPORT®



В ПРОДАЖЕ
С 14 ОКТЯБРЯ
2011 ГОДА



© Корпорация Майкрософт, 2011. Все права защищены. Microsoft, Kinect, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, логотипы Xbox LIVE и Xbox являются торговыми марками группы компаний Майкрософт. Торговые марки BMW принадлежат компании BMW AG и используются по лицензии.

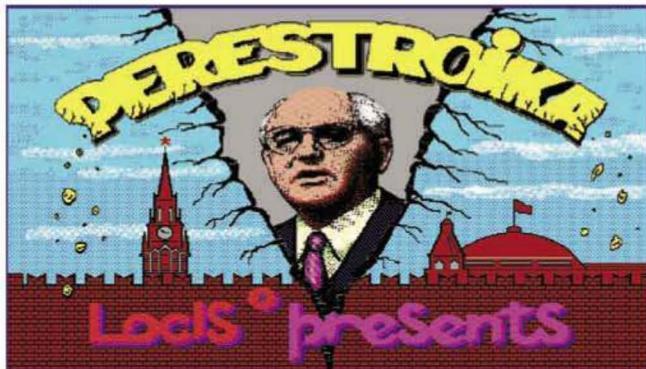


82	О ненужных сиквелах Как не напортачить с продолжениями? Сергей Цилюрик	94	Steel Battalion Гигантские роботы на Kinect Команда Famitsu	114	Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition Нехорошо забытое старое Евгений Закиров
84	FAMITSU Создание мира Тецуя Мидзугути обсуждает с Фумито Уэйдом Child of Eden и не только Команда Famitsu	98	Ni no Kuni Все, что вы хотели знать о волшебной стране Команда Famitsu	118	Resistance 3 Умный, мрачный эксклюзив Евгений Закиров
88	Здесь разрабатывают игры: Grasshopper Гоити Суда и компания Команда Famitsu	102	НА ПОЛКАХ Gears of War 3 Не отступать и не сдаваться! Артём Шорохов	122	NHL 12 Самые грибные места NHL Алексей Бутрин
90	Хироши Мацуяма Интервью с главой CyberConnect 2 Команда Famitsu	110	Wii Play Motion Неудачные мини-игры для MotionPlus. Сергей Цилюрик	124	WWE All-Star Реслинг как праздник души Юрий Левандовский
		112	Call of Juarez: The Cartel Кооперативный беспредел Александр Устинов	126	Deus Ex: Human Revolution Сняться ли андроидам электроигры? Святослав Торик

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



56	СПЕЦ Параллельные миры: Mortal Kombat Есть ли жизнь за границей канона? Артём Шорохов
----	--



44	СПЕЦ Двадцать лет без Союза – двадцать лет с «Никитой» Илья Ченцов
----	--



3D-монитор и 3D-очки

3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision. Технологию 3D Vision отлично поддерживают такие новинки, как Crysis 2, Portal 2, Bulletstorm и Homefront.



Телевизор Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.
--

Список рекламодателей

Коломна/Тевье 2 обл. | Альфабанк 3 обл. | Мегафон 4 обл. | Samsung 3 | Microsoft 5, 7 | HTC 9 | Pringles 11, 13 | Samsung 17 | View Sonic 21 | Авируса 31 | Blade 33 | Grafitec 37 | Edifier 39 | «1С Софт-клаб» 41, 49, 77, 111 | Игromир 117 | TASH 121 | Ozon 167 | PC игры 173

GEARS OF WAR 3

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

БРАТЬЯ
ДО КОНЦА



XBOX
LIVE

Microsoft
Studios



© Корпорация Microsoft (Microsoft Corp.), 2011. Все права защищены.
© Epic Games, Inc. Все права защищены. Epic, Epic Games, логотип Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Gears of War 3, Marcus Fenix, логотип Crimson Omen, Unreal Engine являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками Epic Games, Inc. в США и других странах. Другие бренды или названия продуктов являются зарегистрированными товарными знаками и принадлежат соответствующим владельцам.

ТЕМА НОМЕРА



ТЕМА НОМЕРА

102 **Gears of War 3**

История закончилась. Начинается онлайн

Артём Шорохов

134 **КРОСС-ОБЗОР**
Deus Ex: Human Revolution
 Команда «СИ»

136 **СПЕЦ**
Adam Jensen vs. All
 Илья Ченцов

138 **НА ПОЛКАХ**
Xenoblade Chronicles
 Лучшая JRPG со времен FFXII
 Сергей Цилюрик

144 **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
 3D-римейк одной из лучших игр мира
 Святослав Торик

148 **E.Y.E.: Divine Cybermancy**
 Очень. Странный. Киберпанк.
 Илья Ченцов

152 **ДРУГИЕ ИГРЫ**
World of Warplanes
 В небе как на танке
 Андрей Окушко

156 **Weapons of the Gods**
 MMORPG будущего
 Семен Кобылин

158 **ЖЕЛЕЗО**
Новое в мире железа и гаджетов
 Команда «СИ»

171 **LEVEL UP**
Видеожурнал
 Содержание выпуска
 Команда Level UP

173 **ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ**
Занудный FAQ
 Артём Шорохов

174 **БОНУС**
Релизы
 Во что играть в следующем месяце?
 Команда «СИ»

176 **Наши любимицы**
 Кортана
 Артём Шорохов



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
В ПРОДАЖЕ С 27 октября
 АНОНСЫ ВЫ НАЙДЕТЕ
 НА GAMELAND.RU

РАБОТА И РАЗВЛЕЧЕНИЯ КАК ПО НОТАМ

НА РОССИЙСКИЙ РЫНОК ВЫШЕЛ ПЕРВЫЙ СМАРТФОН
НА БАЗЕ НОВОЙ ПЛАТФОРМЫ WINDOWS PHONE – HTC MOZART



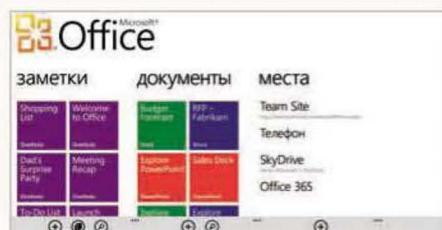
MANGO – ПЛОД ПРОГРЕССА

Операционная система Windows Phone – фрукт для российского рынка пока экзотический. И вместе с тем она обещает стать самой перспективной инновацией текущего года. Это совершенно новая система и буквально все – от программного ядра до интерфейса – создано Microsoft почти с нуля. Получилась **яркая, современная и очень быстрая операционная система**, идеально «заточенная» под смартфоны.

СЛУЧАЙНОСТЕЙ НЕ БЫВАЕТ

HTC Mozart стал первым в России смартфоном на Windows Phone 7.5. Неслучайно именно лидер рынка начинает перспективные тренды. HTC Mozart соответствует всем системным требованиям: **процессор 1 ГГц, 1 ГБ оперативной памяти, 8 ГБ встроенной памяти, камера 8 Мп** и так далее.

ТВОЙ ОФИС ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ ВМЕСТЕ С ТОБОЙ



Одно из главных достоинств Windows Phone – **полная интеграция с Microsoft Office и Exchange**. Ты можешь без проблем просматривать,

редактировать и комментировать документы Word, Excel и PowerPoint. А функциональный почтовый клиент позволяет объединять несколько адресов электронной почты в одном почтовом ящике.

ПОТЕХЕ ЧАС



Благодаря интеграции с социальными сетями новые сообщения, фотографии и изменения статуса твоих знакомых будут отображаться прямо в адресной книге смартфона. Кроме того, HTC Mozart интегрирован не только с Facebook и Twitter, но даже с LinkedIn и... Xbox LIVE! Ты сможешь играть в потрясающие игры Xbox LIVE и общаться с партнерами по игре!

КОНТАКТЫ



С НИМ ВСЕ ЯСНО

Хотя инновационный интерфейс Windows Phone не похож ни на что из того, что ты видел раньше – понять, как он работает, можно с первого взгляда. Большие яркие квадраты на рабочем столе смартфона содержат все, что важно для его владельца – будь то погода, письма или новости из соцсетей – и обновляют информацию в режиме реального времени.

Ты можешь **легко настроить рабочий стол смартфона**, выбрав цвет иконок и прикрепив к нему любые контакты, игры, приложения или другую, нужную именно тебе, информацию.

ВЕСЬ ИЗ ДОСТОИНСТВ

Благодаря новейшему браузеру на базе Internet Explorer 9 и аппаратному ускорению графики, в HTC Mozart **модульный**

интернет работает с потрясающей скоростью. А поддержка HTML5 позволяет отображать сложное форматирование и анимацию сайтов, а также проигрывать потоковое видео. Синхронизировать смартфон с компьютером можно без всяких проводов – с помощью Wi-Fi. Также каждому пользователю Windows Phone совершенно **бесплатно достается «виртуальная флешка» на 25 ГБ** – сервис SkyDrive. Ну и конечно, тебя ждет **масса отличных приложений на Marketplace**, таких как Одноклассники, «ВКонтакте», Яндекс.Хаб, Qiwi Кошелек, а также масса интересных игр!

ПЕРЕД НАМИ ГЕНИЙ

Чтобы по-настоящему оценить смартфон HTC Mozart, необходимо подержать его в руках. И послушать. **Корпус, высеченный из цельного куска металла**, дополняется потрясающим объемным hi-fi звуком! Как и сам смартфон, так и **его цена – всего 12990 рублей*** – идеально сбалансирована и приятно поражает воображение. А когда все находится в балансе, жизнь идет как по нотам!



Купить смартфон HTC Mozart можно уже в сентябре в салонах-магазинах МТС (shop.mts.ru) и Связной (svyaznoy.ru), а также в фирменных магазинах HTC, в том числе и на htc-online.ru. При покупке до середины октября – год мобильного интернета от МТС в подарок. Узнать подробности об операционной системе можно на сайте windowsphone.ru. Информацию о новом смартфоне ищи на htc.com/ru

 **Windows Phone**
Put people first.

htc
quietly brilliant

› Цитатник



Дэвид Яффе, отец God of War и Twisted Metal:

ЛЮДИ

«Лучше быть немного раздосадованным [задержкой ТМ], чем возненавидеть нас на веки вечные за то, что мы выпустили игру, которая не соответствует вашим, понятное дело, высоким ожиданиям. Любая сумма, запрошенная за развлечение, – это много. А 60 баксов – это дохрена, и если мы просим с вас столько, то вы заслуживаете лучшего, на что мы способны... даже если придется подождать чуть дольше».



Константин Говорун: У новой Twisted Metal есть одна проблема – игра выглядит чудовищно плохо. Привет из девяностых в самом плохом смысле. Если бы на ней не было написано «Twisted Metal», все бы давно ее окрестили «плохоньким клоном», «дешевой поделкой», и только уважение к Sony и к Джиффе удерживает геймеров и прессу от этого. Сделать топ-проект из игры уже не получится. Можно только подчистить самые злые проблемы и выпустить игру как скачиваемый проект долларов за десять-двадцать. Хардкорные фанаты ТМ это могут оценить, благо теперь мультиплер крутой и через Интернет.



Артём Шорохов: Категорически не согласен. Вот честно. Очень похожа, если честно, на самый клёвый и правильный Twisted Metal из всех. Но – не блокбастер. И слава богу.



Кен Левин, создатель BioShock:

«Когда я работал над Эндрю Райаном, больше всего меня вдохновило чтение Айн Рэнд и просмотр документального фильма о Йозефе Гебельске. Меня поразило, насколько он выглядел как жертва. Хотя он, очевидно, был злодеем, для него самого он таким не являлся. Такие персонажи мечутся между собственным мировоззрением и реальностью, и этот диссонанс и превращает их в антагонистов. У них была возможность признать несовершенство своей философии – и я думаю, что именно отсутствие гибкости и приводит к их круху».



Тодд Ховард, режиссер The Elder Scrolls V: Skyrim:

«Я давно уже думаю, что игры слишком дорогие. Нас я, конечно в эту категорию не зачисляю – то, что мы вам предоставляем, заслуживает 60 баксов или сколько-то там фунтов. Это – большие деньги за развлечения, поэтому я рад, что в определенных рынках – PC, iPhone, мобильники – видно, что цены снижаются. Но я думаю, что в целом нашей индустрии не помешало бы иметь больше игр за \$19-29. Я бы тогда пробовал больше игр. За \$60 я пробовать ничего не буду, на такое сложно решиться. Поэтому люди и читают обзоры и превью – это решение затрагивает не только деньги, но и затраты времени. Это вам не в кино сходить».



Пол Андерсон, создатель киноцикла «Обитель зла»:

«Несмотря на то, что говорят в Интернете, я обожаю игры сериала Resident Evil. И мои фильмы сделаны с огромным знанием игр и любовью к ним. Я думаю, это видно по фильмам, и поэтому они доставляют зрителям удовольствие. Есть много экранизаций, снятых режиссерами, неспособными отличить видеоигру, на которой основывается фильм, от дырки в голове. Они не отдают играм должное, они не погружаются в игры, они не понимают, что людям в играх нравится. И это – плохой подход, и, очевидно, такие фильмы просто не работают».



Сергей Цилорик: У меня в голове не укладывается, как у него хватает совести снимать то, что он снимает, а потом с таким пылом расписываться о том, что он понимает, что людям нравится в RE-играх. Особенно притом, что в последних двух частях киношлака под брендом RE от игр не осталось практически ничего, а то, что есть, просто скопировано под кальку – бездумно и безвкусно.

Я не знаю, кто там ходит на его фильмы и почему настолько дикие барышни они приносят, но, вообще говоря, я удивлен, что фанаты Resident Evil еще не зашвыряли его тухлыми помидорами. Помню, какой волль возмущения поднялся после выхода RE4 – неужели киноленты Андерсона не считаются в фэндоме покушением на святое?



Дэвид Сильверман, директор по маркетингу BioWare:

«Мы хотим, чтобы *Mass Effect 3* стала новым началом сериала. Это начало полномасштабной войны с древней инопланетной расой, стремящейся уничтожить всю жизнь в Галактике. Самое время, чтобы новые люди включились в повествование.

Если проводить аналогию со «Звездными войнами», то, когда вы начали смотреть с четвертого эпизода, вы не осознавали, что что-то упускаете, верно? Была Звезда смерти, была империя, они нападали, а Люк Скайуокер с ними сражался. Не нужно было знать, какими были три фильма, рассказывавшие о том, кем был Дарт Вейдер. В *ME3*, вы начнете и закончите войну в одной игре. Она довольно самодостаточна.

При этом мы, конечно, хотим, чтобы все остались довольны. Мы не хотим упрощать игру для тех, кто прошел первые две части три, четыре, пять раз. Но и даже если мы и прошли их несколько раз раньше – *Mass Effect* вышла почти восемь лет назад – вы же не будете помнить все подробности своего тогдашнего прохождения, правда? Это естественно».



Сергей Цилюрик: Этот волшебный пиарщик, не знающий, сколько лет назад вышла первая часть *ME*, меня практически убедил, что *ME3* будет, гхм, не очень.

Как вообще такое можно допускать? Едва ли не главная «фишка» *Mass Effect* заключается в том, что выборы, которые игрок делает за Шепарда, имеют долгиграющие последствия. Об этом сами же разработчики много говорили, и тот же Кейси Хадсон божился, что в третьей части нам все аукнется. И тут вот этот персонаж берется за нас рассуждать, что мы, дескать, не вспомним, что выбирали при первом прохождении игры?

И вообще, кто так делает? В смысле, кто всерьез ожидает, что люди будут с радостью впрыгивать в середину повествования? Если хотите привлечь новых покупателей – выпустите готовую трилогию! Чтобы точно никто не чувствовал себя обделенным – а то вон, на PS3 игрокам приходится довольствоваться одной дурацкой второй частью.

В общем, складывается впечатление, что господа из BioWare не продумали все заранее как следует, и городят на ходу что в голову взбредет (или на чем EA настоит). И что-то у них не особо хорошо выходит – сразу вспоминается *Dragon Age II*, от которой половина фэндома плевалась. Как бы *ME3* не продолжил недобрую традицию...



Илья Ченцов: Интересно, а знает ли волшебный пиарщик, что четвертый эпизод *Star Wars* вышел первым и его сравнение несколько некорректно – до выхода

Phantom Menace это было начало саги (и по содержанию выглядело, как начало)? А первые три эпизода (некоторые считают, что и шестой, а некоторые поплыают и на пятый) – это уже пришитый корове хвост. Если Сильверман вдруг хочет сказать, что первые две серии *Mass Effect* – это аналог приквел-трилогии *Star Wars*, то... это, в общем, обычное поведение рекламщиков (в том числе разработчиков-рекламщиков, вроде Питера Молине и Кена Левина): «Давайте признаем достоинства предыдущих частей сериала, чтобы на их фоне новая выглядела лучше». Хотя, если он намекает, что *Mass Effect 1* и *2* – ненужные игры, то я согласен. Лучше бы дали денег разработчикам «Предтеч» на нормальный сиквел.

Новый вкус

Pringles XTREME

Открой свой внутренний Xtreme

NEW

BLAZING BBQ

SMOKIN' RIBS

Реклама

ВЕСЕЛИСЬ ВМЕСТЕ С PRINGLES,
ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К ГРУППЕ
PRINGLES ВКОНТАКТЕ!

[HTTP://VKONTAKTE.RU/PRINGLES](http://vkontakte.ru/pringles)



Джесс Дивнич, **аналитик:**

«Фильмы сперва выходят в кинопрокат, где за месяц они приносят наибольшую прибыль. Через пять месяцев они попадают на Pay-Per-View, через еще один – выходят на DVD с бонусами. Наконец, спустя несколько лет, когда все способы получения прибыли уже испробованы, фильм оказывается в бесплатном для просмотра телезирефе.

Видеограм очень не хватает такой последовательности: они с самой видной полки отправляются прямиком в скидочную корзину, а потом с ними прощаются навсегда. Да, во многих случаях мы можем видеть еще и цифровой релиз на XBLA или PSN, но там тот же самый контент и практически всегда та же цена. Еще бывает *Game of the Year Edition*, в который входят все выпущенные DLC, но это обычно касается самых топовых игр.

Так вот, киноиндустрия гораздо лучше понимает, насколько легко привлечь новых потребителей к бренду. Хороший пример – «Гарри Поттер» (да и любой AAA-цикл). Перед выходом последнего фильма первые две части были показаны по ТВ – да, *Warner Bros.* получила от телеканала какую-то компенсацию, но она была минимальна по сравнению с возросшим ажиотажем вокруг нового фильма и, как следствие, вероятностью того, что только что познакомившиеся с миром «Гарри Поттера» потребители рано или поздно потратят \$20 на новый кинорелиз.

Я слышал аргументы, что, мол, если такое станет стандартом, то новые релизы будут покупать меньше, потому что создается экосистема, в которой потребитель может просто дождаться бесплатного релиза. Но, по правде говоря, если кто-то действительно готов ждать два с лишним года, чтобы поиграть в вашу игру, то он вряд ли бы ее и приобрел».



Святослав Торик: В целом аналогия понятна и даже интересна. Однако товарищ аналитик слишком уж притягивает за уши одно к другому.

Начнем с кинофильмов. Любой показ приносит деньги. Это закон. Телезиреф – реклама, YouTube – самореклама бренда (издателя или серии, например), фильмосервисы – опять реклама. При этом с точки зрения телезрителя картина, полученная таким путем, действительно бесплатна. Однако всегда и везде студия-правообладатель получает свою долю профита.

Теперь об играх. В принципе эволюция примерно такая же: релиз, незначительное снижение цен, ре-релиз в «платине» (в случае с PS3) и тихий спуск цены до минимума. Только занимает этот процесс не годы, а месяцев 12-14.

Затея с рекламой успешно провалилась (в России раньше, чем за рубежом, что характерно). Но демоверсии, например, цветут и пахнут всеми формами: от бесплатных кусков геймплея (и, в отличие от трейлеров, это полноценный WYSIWYG) и ограниченных по времени целиковых версий до «фритуплеев», которые вообще в отдельный сегмент рынка выродились. И, в отличие от фильма, демка на 10 минут даст гораздо больше представления, чем 10-минутный отрывок. Так что бесплатные игры даже текущего поколения – это миф. Нет, ну если в ноябре Rockstar анонсирует новую GTA и в честь десятилетия выложит для бесплатного скачивания GTA III – это, конечно, будет приятно. Но кто еще не играл в GTA III?

Так что в одном он прав: если игру не купили за два года (без специально подстроенных хайпов, добавлю я), то ее уже точно не купят никогда.



Сергей Цилюрик: Демка все же может не дать того же эффекта, что и полная игра. Если брать именно сюжетные игры, например (Дивнич, вон, Гарри Поттера вспомнил, на которого подсаживаются именно из-за сюжета), можно, выпустив бесплатную первую часть, заинтересовать людей в покупке следующих уже самой историей. Демка-то всего лишь покажет, как игра играется, а законченное произведение оказывает куда больший эффект.

Или вот хороший пример – Sony и ее программа Welcome Back. Какие полновесные ритейловые игры она предложила на халяву? LBP и inFamous – те, у которых сейчас сиквелы находятся в продаже. И я уверен, что многие из людей, оказавшихся в восторге от конструктора в дареной первой LBP, пошли и купили вторую. Да и, хм, я давеча у тебя же в ЖЖ видел запись о том, что ты готов после бесплатного первого inFamous купить второй за деньги – пусть и удешевленную версию, но все равно же. На твоем же примере видно, как Sony сделала тебя поклонителем inFamous 2. То есть, такая схема возымела действие. Разве не так?



Святослав Торик: Так. Но по очевидным причинам такой подход прокатывает только с сиквелами.



Джон Риччиелло, **глава EA:**

«Есть люди, которые могут отличить хорошую игру от плохой. На них мы и делаем ставку. Многие купили *Modern Warfare* просто так, и не играли в нее месяцами. Есть эта широкая аудитория – и они ее выигрывают. Но вот вопрос – если нашу игру покупают геймеры, а их игру – широкие массы, то что же будет на пересечении аудиторий? Мне, прямо говоря, хочется видеть, как они гниут изнутри».



Эрик Хиршберг, генеральный директор Activision:

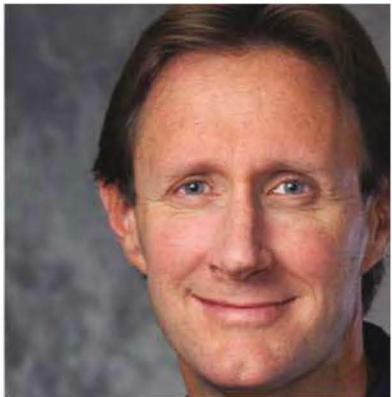
«Недавно наш конкурент сказал, что он хочет видеть, как Call of Duty «гниет изнутри». Мне кажется, подобная риторика плоха для нашей индустрии. Вы можете представить себе главу Dreamworks, который во время пресс-конференции, посвященной их новому фильму, заявляет, что хочет, чтобы «История игрушек» «гнила изнутри»? Сложно представить, правда?»

Это не политика. Чтобы один выиграл, второй не должен проиграть. Нам незачем драться друг с другом, сражаясь за больший кусок пирога – нам стоит сосредоточить свои усилия на том, чтобы сделать этот пирог больше».

Джефф Браун, заведующий внутрикорпоративными коммуникациями EA:

«Добро пожаловать в большую лигу, Эрик – я знаю, ты на этой должности недавно, но кто же должен был тебе сообщить, что эта индустрия построена на конкуренции.

У тебя есть все причины нервничать. В прошлом году доля Activision в шутерах составляла 90%. В этом году Battlefield 3 снизит ее до 60 или 70. Такими темпами через 2-3 года вас вообще в этой категории не останется. Если ты мне не веришь, сходи в магазин и попробуй там купить копию Guitar Hero или Tony Hawk».



Питер Мур, исполнительный директор Electronic Arts:

«Вы видели Battlefield – ну насколько лучше подобное может вообще выглядеть? Я даже не знаю, есть ли что-нибудь лучше, чем 1080p. Сейчас важны интерфейсы, важна организация комьюнити, важны способы управления игрой. И вы их видели – Move, Wii MotionPlus, Kinect. И дело Nintendo, честно говоря, – построить лучшую мышеловку в плане того, как мы используем контроллер. И – да, я не знаю, какие планы у Xbox и PlayStation насчет следующих платформ, но они не будут основываться на графической мощи. Я вам это гарантирую».

Джон Кармак, автор Doom и Quake:

«Я могу вспомнить то, что я считаю поворотной точкой, пожалуй, для всей индустрии – когда мы разрабатывали Doom, и Джон Ромеро сидел и играл в него, уборщик, который пришел в наш офис выносить мусор, сидел и смотрел на экран. Человек, который ни разу в жизни не играл в видеоигры, был просто заворожен этим. И тогда я понял, что мы наконец достигли той точки, когда наша аудитория перестала ограничиваться гиками-энтузиастами, что мы можем делать что-то для всех, что мы становимся мэйнстримом».



Мартин Трамблे, президент WB Interactive:

«Запуск Mortal Kombat уже вернул нам потраченные на Midway средства, и мы только начинаем использовать приобретенное – все еще впереди».



Новый вкус

Pringles Xtreme

Открой свой внутренний Xtreme

NEW

Pringles Xtreme Blazing BBQ

РЕСТАУРАНТ

ВЕСЕЛИСЬ ВМЕСТЕ С PRINGLES,
ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К ГРУППЕ
PRINGLES ВКОНТАКТЕ!

HTTP://VKONTAKTE.RU/PRINGLES

Индустря: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@Kojima_Hideo

Хидео Кодзима (Konami)
Отец Metal Gear

01 Ого, неужели на Марсе есть вода?! NASA опубликовала снимки красной планеты в её летний период. Если на поверхности есть жидккая вода, значит, там могут находиться живые существа, следовательно, жить на Марсе возможно. И никакой Метатрон не нужен! :)

02 В кинотеатре увидел трейлер нового фильма Родригеза, «Дети Шпионов 4D». Но почему 4D? Видимо, имеется в виду 3D-изображение + запах. При входе в кинотеатр будут выдавать скретч-карты, во время просмотра фильма на экран будут выводиться числа, и если стереть полоску с соответствующим числом, то от неё начнёт пахнуть. Ого-го!

На Коста-Рике меня почти не кусали комары, а в Японии это происходит частенько. Почему так? У комаров разный вкус? Или дело в моём физическом состоянии?

Средняя температура моего тела – 35 градусов. И всё равно кусают!

А может, я и впрямь горячий парень, а низкая температура указывает, что весь выгорел? Хотя у меня издавна температура тела держится на уровне 35 градусов, я всегда считал себя горячим парнем.

В витринах часто вижу безголовые манекены. Странно, но ни разу не видел модных журналов с обезглавленными моделями.

03 А вот MGS3 для 3DS! В нижний экран можно тыкать!

Думал из-за недосыпа лечь спать пораньше, как узнал, что снова будут показывать NHK-спешл «Почему Япония решилась на войну». Решил посмотреть немножко.

Немного об HD-переиздании Metal Gear. В зарубежную версию входят MGS2, MGS3 и PW, а вот MGS1 не будет. Поскольку MGS3 представлен в Subsistence-версии, в него включены MSX-порты MG1 и MG2. Таким образом, приобретая одну коробку, вы сможете играть в MG1, MG2, MGS2, MGS3 и PW!

RT **@goshahiko:** В японской версии не будет PW... T_T

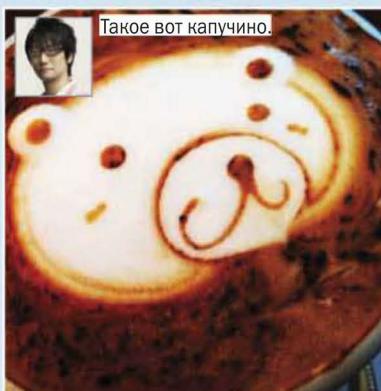
Наш и западные рынки различаются, а решения принимались на основе мнений менеджеров соответствующих регионов. У нас HD-ремастер PW будет код на скачивание PSP-версии, так что вы получите 2-в-1. И, кроме того, не стоит забывать о трансферинге*.

* О том, что это такое, «СИ» недавно рассказывала в материалах Famitsu – Прим.Ред.

04 На столе Оомори-куна стоит это. Что бы это могло быть?

05 Обнаружил огромную проектную документацию Boktai, написанную в декабре 2001-го. Это было сразу после выхода MGS2, работать тогда приходилось очень много.

06 MGS-сумка, которая будет продаваться на TGS. Примерил Снейку.



Такое вот капучино.



01



02



03



04

Как видите, дорогие читатели, наша рубрика, освещая 140-буквенные твит-будни японских разработчиков, предстала во всём новом. Отныне читать и рассматривать её мы предлагаем в более привычном ключе: сверху-вниз, слева-направо и с первой цифры. Надеемся, вам нравится! И помните: [@stranaig](#) ждёт вас!

Последние 10 лет проходят следующим образом. Из-за приготовлений к E3 мы каждый год не отдыхаем во время Golden Week. Из-за Games Convention каждый год приходится жертвовать летним отпуском, а день рождения я провожу на конференции. По возвращении меня ожидает TGS, так что субботы и воскресенья выходными быть перестают. Редактирование трейлеров, подготовка демоверсий и буклетов. Но мне, тем не менее, всё это нравится.

В HD-версии MGS2 из-за увеличенно-го разрешения и переходу к широкоформатному изображению объём доступной визуальной информации тоже увеличился. Это видно уже по субтитрам, которые занимают в HD меньше места.

А вот и MGS-веера, которые будут выдаваться всем, поигравшим в демоверсии на TGS. По PW: Снейк, Кадзухира, Паз, Хьюи. По MGS3: Снейк, The Boss, Оцелот, Ева (с декольте). По 2 веера с иллюстрациями Синкава Хироши для MGS2 и MGS3. Помимо всего этого будут ещё редкие и се-кретные подарки. bit.ly/ou5vy1

 **@Harada_TEKKEN**
Кацухиро Харада
(Namco Bandai)
Главный по Tekken

Вчера у меня был первый выходной с конца мая... Но я совсем отык отдохнуть, поэтому совсем не знал, чем бы себя занять. Очень сильно из-за этого переживал.

07 Приземлился в Кёльне, в Герма-нии. Тут... угрюмо.

RT [@Yoshi_OnoChin](#) Сегодня вечером лечу туда [в Кёльн], не забудь мне ключик от номера оставить!

Оооой, кажется, персонал отеля отобрал его у меня, какая незадача!

RT [@akinoshiroihana](#): Активно ходят слухи, что внутри медведя в SFxTK скрывается Харада-сан...

Да что тут скрывать? Я был тосар-актёром Кумы в Tekken. Уже больше десяти лет прошло... Правда, в случае с SFxTK я тосар'ом уже не занимался.

RT [@maofu4432](#): Не знал!

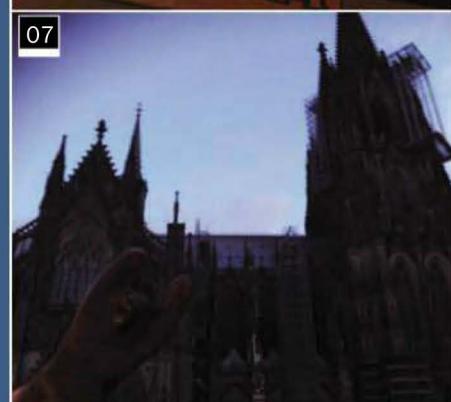
Кроме того, в те далёкие времена не было световых датчиков, так что весь capture я проделывал, по уши замотанный в проводах.

08 Пирожи собственной персоной в Германии.

RT [@omiend](#): За какого персонажа вы играете в Tekken чаще всего? Я за Лео!

Почему-то чаще всего я использую Мардука и Фенга. В TTT2 у меня tag-команда Хэйхати с Ганрю или Фенгом. Кстати, реже всего люди по всему миру играют за Ганрю, так что большом вопрос, будет ли он присутствовать в дальнейших выпусках.

09 Было много просьб вернуть «ро-гатые» айтемы для Кинга. Долго прорабатывал вопрос.



Чтобы добиться максимальной производительности от игр, постоянно улучшаю систему охлаждения своего компьютера, но тут заметил, что давно занимаюсь этим просто ради того, чтобы охладить его. В итоге во время игры я вместо того, чтобы играть, постоянно слежу за температурами системы охлаждения, центрального и графического процессоров, северного и южного мостов. Скажите, я болен?



@suda_51

Гоити Суда, Grasshopper Manufacture
Отец killer7 и No More Heroes

Что подарить тов. Suda 51?
<http://t.co/UwLPBjw>



@nakayuji

Юдзи Нака (Prope)
Отец Sonic the Hedgehog

10 На летние каникулы уехал на Гавайи. Сел на круизный лайнер Pride of America, который будет плавать вокруг Гавайских островов. Алоха!



@Yoshi_OnoChin

Ёсинори Оно (Capcom)
Главный по Street Fighter

11 Pride of America. Вернулся в номер, а тут – кролик.



@PG_inaba

Ацуси Инаба (Platinum Games)
Отец Okami

Надеюсь, беспорядки в Лондоне скоро закончатся. Мне часто приходится посещать этот город, я не могу воспринимать эти события, как события в какой-то далёкой, не имеющей ко мне отношения стране.

12 RT @PG_kamiya: Инаба бродит по Platinum...

За мной следят! Такое ощущение, будто бы мне заняться нечем.
(Внимание на ноги! – Прим.Пер.)

13 Получил подарок на день рождения! Чертовски вкусная штука, очень приятно. Спасибо!



@fumito_ueda

Фумито Уэда (SCEJ)
Отец Ico и Shadow of the Colossus

Ездил домой, посещать могилы предков. Когдаставил ароматную палочку, ко мне обратился коллега из Nintendo. Удивительное совпадение: мы с ним родом из одного места и работаем в одной сфере.



@Yoshi_OnoChin

Ёсинори Оно (Capcom)
Главный по Street Fighter

RT @kitaguninohito: В Лондоне уже спокойно?

Толпы полицейских... Никогда не думал, что их тут так много.



@CHOUCHOUHOUTW: Оно-сенсей,

я вас люблю. Однако я мужчина. Но я без ума от SF! Пожалуйста, посмотрите на мои фотографии.

Хехе) Спасибо за любовь) Вот если бы фотографии красивой девчонки – тогда милости просим :)



@AkihiroHino

Акихиро Хино (Level-5)
Отец Professor Layton

Скоро начнётся семинар по видеоиграм. Его цель – воспитать будущих разработчиков. Интересно, что из этого выйдет? Жду не дождусь начала.

Жду начала показа нового Gundam Age. Конечно, его наверняка найдут, за что покритиковать, но я рад, что смог поучаствовать в создании такого рискованного проекта. Накапливается такое количество дел, что даже не знаешь, с чего начать. Но надо усердно работать, чтобы продолжать выпускать игры, которые окажут влияние не большое количество людей.

RT @PG_kamiya:
@AkihiroHino Я тоже жду!

Спасибо. Хотя идея проекта значительно отличается от Gundam 00, сериал вышел очень интересным. Стараниями Мима-сана я особое внимание стал уделять звуковому сопровождению, сейчас мы записываем озвучку, и поверьте, что такого уровня вы ещё нигде не видели.

14 Лейтон-гondola!



@AkiraYamaoka

Акира Ямаока
(Grasshopper Manufacture)
Композитор Silent Hill

15 Сейчас начнётся конференция про Lollipop Chainsaw на GC.

Приятно видеть улыбки на лицах журналистов, играющих в Lollipop Chainsaw.



Pride of America. Гавайский государственный вулканический парк.



13 Вернулся в Осаку, перед станцией играл полицейский оркестр. Всё-таки духовые – это круто.



OK! Strike! ;P



15



10



11



12



14



Реклама SFxTK на кёльнском такси!



SAMSUNG



Новая глубина ощущений
с 3D LED-мониторами Samsung.



S23A700D



S23A750D
T23A750'



S27A950D
T27A950'



Активные 3D-очки входят в комплект поставки



Официальный монитор Российского
Финала Киберигр WCG 2011



Развертка 120 Гц • Реалистичное 3D-изображение* • Конвертация 2D в 3D

*При использовании 3D-очков. *Модель с ТВ-тюнером.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com

Товар сертифицирован. Реклама.

VIP ИНТЕРВЬЮ

ЛЮДИ



› Ив Гильмо, президент Ubisoft

Эксклюзивное интервью «Страны Игр» с одним из самых влиятельных людей индустрии прошло на выставке Gamescom, в бизнес-зоне стенда Ubisoft. До этого я не раз слышал выступления Ива Гильмо – в Париже на мини-выставке UbiDays, в Лос-Анджелесе на пресс-конференциях перед Е3 – но впервые смог поговорить с ним в формате один-на-один. Переговоры об интервью начались еще прошлой осенью, и в Кёльне наши расписания, наконец, пересеклись в одной точке.

ИЗ ФРАНЦИИ С ЛЮБОВЬЮ (К ИГРАМ)



Константин
Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Имя:
Ив Гильмо
Компания:
Ubisoft
Должность:
CEO, основатель
и крупнейший
акционер
Оборот компании:
1 млрд. евро
(2011 год)
Главные игры:
Prince of Persia,
Assassin's Creed,
Splinter Cell

■ Для начала, расскажите, пожалуйста, что происходит с Beyond Good and Evil 2 и I am Alive.

С ними все хорошо. I am Alive выходит в конце 2011 года. Сейчас мы завершаем работу над проектом, дорабатываем мелкие детали. А вот Beyond Good & Evil 2 появится уже на следующем поколении консолей.

■ Но если I am Alive выйдет в конце года, почему не показываете ее на Gamescom?

Игра еще не готова к этому. К тому же, она будет распространяться только в цифре, в сервисах, вроде XBLA, поэтому демонстрация ее на выставке необязательна.

■ Почему вы вообще отложили эти проекты? Как принимаются такие решения в Ubisoft?

Всё дело в контроле качества. Нам важно, чтобы потребители были довольны полученным продуктом. Иногда получается так, что игры требуют значительно больше времени на достижение необходимого уровня качества, чем мы изначально рассчитывали.

■ В структуре компании появилось подразделение Ubisoft Motion Pictures, занимающееся фильмами. Зачем вам понадобилось

самим браться за эту тему, ведь можно же просто сотрудничать с голливудскими студиями?

Мы считаем, что важно брать наши большие проекты – существующие, популярные, состоявшиеся игры – и трансформировать их в другие медиаформаты, чтобы привлекать новых потребителей. Поэтому мы сформировали небольшую команду, которая готовит правильные идеи и сценарии фильмов, чтобы затем киностудия – в синергии с разработчиками игр – могла без особого труда снять хорошую ленту, отражающую дух и замысел оригинала.

■ А не получится так, что Ubisoft будет вкладывать в кино деньги, которые могли бы быть потрачены на новые игры?

Совсем наоборот. Наш план – сделать так, чтобы кинобизнес сам по себе тоже приносил деньги, а их мы уже в свою очередь будем вкладывать в игры.

■ Вы активно поддержали Wii U, как до этого очень много сил вложили в игры для Wii. Но презентация консоли на Е3 была не вполне удачной – даже курс акций Nintendo упал. Вы все еще считаете, что Nintendo действует правильно?

Для начала давайте вспомним, что Wii – самая популярная система текущего поколения. Nintendo продала консолей больше, чем Sony и Microsoft, вместе взятые! Даже если в следующем поколении Wii U всего лишь опустится на один уровень Sony и Microsoft, это тоже будет чрезвычайно важная платформа. Очень много геймеров любят Nintendo. Если компания предложит им любую новую систему и классные игры для нее, они купят все это без лишних раздумий. Что касается конкретно железа Wii U, то любые инновации непросто понять и принять сразу. Я уверен, что как только геймеры увидят реальные приложения для платформы, они поймут, почему Nintendo выбрала этот путь.

■ Есть мнение, что на платформах Nintendo хорошо продаются только игры от Nintendo. Я знаю, что у Ubisoft были крайне успешные проекты, вроде Red Steel и Rayman Raving Rabbids, но все же они продавались значительно хуже, чем Assassin's Creed на менее популярных PlayStation 3 и Xbox 360. Можно ли в принципе добиться аналогичного результата на Wii U?



Здесь все зависит исключительно от качества продукта и времени выхода. Если все сделать правильно, продать можно очень много копий. Например, прошлой осенью отличный результат показала Just Dance 2 (8,14 млн. копий, – Прим. ред.). Серьезно, это была игра номер один на Wii и в США, и в Великобритании. Когда вы делаете качественную игру, которая действительно нужна людям, проблем с продажами не возникает.

Немного необычный вопрос.
У вас есть студии в Париже и Монпелье, но подавляющее большинство сотрудников живут и работают за границей – от Шанхая до Бухареста. То есть, вроде бы, Ubisoft – исконно французское издательство, но игры для него делают всем миром. Мне очень нравятся, например, работы Мишеля Анселя, они очень французские. А вот остальные игры, пусть и хорошие, слишком космополитичны. Почему вот так сложилось?

Все дело в том, что французские студии не могут делать все, у них есть определенная специализация. Довольно часто мы делаем действительно международные проекты, где происхождение игры уже сложно определить. Например, французская Ubisoft Annecy делает мультилайер для Assassin's Creed: Revelations. Чисто отечественных игр тоже выходит немало – например, Just Dance или недавняя From Dust. К сожалению, во Франции просто не так много талантливых разработчиков, которых можно нанять на работу. Именно поэтому мы и ищем людей и целые студии за рубежом.

Нас очень обрадовало то, что вы издали игру Child of Eden Тэцуи Мидзугути. Увидим ли мы в вашей линейке другие необычные японские проекты?

Мы можем, конечно, издавать такие игры, но лишь время от времени. Дело в том, что их не то чтобы очень хорошо покупают. Поэтому нам нужно убедиться в том, что доходы от проекта будут достаточны.

А зачем вы вообще за это взялись, раз денег много заработать все равно не получится?

Есть мнение, что факт издания ярких авторских игр, вроде Child of Eden, улучшает имидж издательства. Так ли это?

Нет-нет. Нам просто понравилась игра. И разработчики ее мы очень уважаем. Поэтому наша команда, сотрудники Ubisoft, решила, что сотрудничество с Мидзугути пойдет нам на пользу. То есть, дело не в имидже компании. Проект благотворно повлиял на творческую атмосферу внутри Ubisoft – мы все были вдохновлены работой над Child of Eden и получили ценный опыт.

Несколько лет назад на Ubisoft вы сказали, что будущее индустрии – за 3D-телевизорами. С тех пор вы выпустили игру по мотивам фильма «Аватар», еще несколько 3D-игр. В наши дни стереоскопическим 3D занимаются буквально все, есть вот даже консоль Nintendo 3DS. Получается, что вы угадали? Но вот, например, немало геймеров говорят, что им 3D вообще не нравится. Как вы это прокомментируете?

Я согласен, что проблемы есть, но не все геймеры так уж ненавидят 3D. Я думаю, что чем больше 3D-телевизоров будет появляться в домах потребителей, тем больше будет выходить и интересных игр, удачно использующих 3D. Пока вся технология находится на раннем этапе развития, а чем дальше – тем более качественной она будет. Поживем – увидим.



В последние годы игровые компании стремятся укрупниться. Появились Square Enix, Activision Blizzard. Даже вот, я помню, EA собиралась купить Ubisoft. Насколько вам важно оставаться независимым? Есть ли смысл заключить альянс с крупным партнером?

На мой взгляд, чрезвычайно важно быть независимым в момент смены поколений платформ. Это позволяет принять верное стратегическое решение, не оглядываясь на чужие интересы. А уж как все сделано, можно уже рассмотреть и варианты сотрудничества.

Как раз сменой поколений часто объясняют мотивы слияния. Говорят, что стоимость производства AAA-игр постоянно растет, поэтому небольшие и даже средние издательства с трудом могут их финансировать. Собственно, поэтому и объединяются. Понят-



ное дело, что сейчас это к вам не относится, но что будет с играми масштабов Assassin's Creed через пару поколений консолей? Сможет ли даже Ubisoft потянуть проект?

Не беспокойтесь. Цена производства никогда не будет слишком высока, если у вас достаточно потребителей.

Да, но с другой стороны традиционным играм угрожают платформы Apple. У них достаточно высока производительность, пользовательская база огромна. Да еще и игры очень дешевые – буквально несколько евро. Это разворачивает пользователей, они отвыкают от мысли о том, что за развлечения надо платить много. Сможет ли традиционная бизнес-модель с играми уровня Assassin's Creed за 50-60 евро выжить в таких условиях?

Не уверен, что сохранится нынешняя система, когда вы покупаете диск с игрой, а потом ждете год, пока не





выйдет продолжение. Возможно, вы будете платить ежемесячно и по чуть-чуть, регулярно получая обновления к имеющемуся продукту. То есть, не удивлюсь, если нам придется продавать игры иначе, сменить бизнес-модель. Но все равно традиционные, большие, дорогие проекты с крутой графикой никуда не денутся.

Еще есть еще такая проблема, как пиратство. Говорят, что оно убивает игры, особенно на РС. Как можно победить пиратство? Может быть, сделать непротабаемую защиту, – PlayStation 3 ведь сумела продержаться четыре года...

Я думаю, что самый надежный способ борьбы с пиратством – использование онлайн-сервисов, требующих постоянную связь с Интернетом. То есть, привычные нам игры будут муттировать так, чтобы все онлайн-дополнения, онлайн-бонусы к ним становились все более и более интересными, а сидеть за консолью в одиночку было бы не так весело, как с подключением к Сети.

Но что делать, если геймеру вообще не нужен мультиплеер? Человек может скачать пиратскую ко-

нию, пройти сингл, а отсутствие онлайн проигнорировать...

Совершенно верно. Однако он постоянно будет думать, что чего-то лишен – не может поделиться достижениями с друзьями, рассказать в фейсбуке о том, во что сейчас играет, и так далее. В конце концов, он пойдет и купит легальную копию.

Есть, однако, и пример более жесткой системы защиты. В Assassin's Creed 2 даже легальные пользователи не могли пройти сингл без подключения к серверам. И это никому не понравилось, да и пираты без труда все взломали...

Да, тогда мы получили много негативного фидбека. Многие пользователи были раздражены нашей системой защиты, и это, конечно, плохо. Но мы многому научились и поняли, что действовать нужно иначе. Необходимо предлагать в играх как можно больше дополнительных преимуществ для легальных пользователей, добавить мультиплейер, другие онлайн-сервисы и привлечь геймеров именно этим.

Ubisoft издает большинство игр и на РС тоже. Но штука в том, что в России игры для РС стоят дешевле, чем на консолях,

плюс пиратство гораздо более доступно. Поэтому покупать Assassin's Creed для PlayStation 3 не так комфортно, зная, что есть дешевая версия ровно той же игры для РС. Гораздо легче тратить деньги на консольные эксклюзивы. Может быть, вам вообще не выпускать игры на РС? В конце концов, продажи на этой платформе все равно невелики – и, возможно, вы смогли бы продать больше копий на консолях...

Когда мы принимаем решение о выпуске игры на РС, то смотрим, можем ли мы на РС сделать что-то новое по сравнению с консольными версиями. Главный плюс персональных компьютеров – то, что мы технически ничем не ограничены и можем экспериментировать, пробовать разные штуки. А результаты потом применять уже в других играх.

И последний вопрос. Увлекаетесь ли вы играми лично и считаете ли их искусством?

Я играю, хотя и не так много, как прежде. И, конечно, я очень их люблю. Что касается искусства, то вопрос в том, какой опыт мы получаем от игр. Как минимум, они приносят в нашу жизнь радость, веселье. На мой взгляд, искусство – это когда вы можете улучшить собственную жизнь, получая опыт от взаимодействия с творчеством. И в играх действительно такое случается – в них часто поднимаются важные проблемы, геймеру позволяет делать выбор и показываются последствия решения. С развитием индустрии мы все чаще мы будем сталкиваться с игровыми опытами, которые обогащают нашу жизнь, позволяют осознать что-то новое. И чем больше мы играем, тем большее количество деталей подмечаем и тем лучше понимаем творческий замысел их создателей. Взять хотя бы Assassin's Creed – игра показывает, как была устроена жизнь много лет назад, что волновало людей, позволяет побывать в их шкуре и лично прочувствовать эту эпоху. **СИ**



ViewSonic V350 смартфон

Больше возможностей
с двумя SIM-картами



Смартфон V350
Android Dual Sim 3G
с интерфейсом
ViewScene 3D



ViewPad 7x

ОС Android 3.2
Экран 7" Touch TFT. 1024×600
Процессор Nvidia Tegra 2

V350

ОС Android 2.2
Экран 3,5" TFT
Камера 5Мп автофокус

www.viewsonic.ru

Константин
Говорун

› Dishonored

Скептики, предрекающие темные века традиционным играм, посрамлены. «Это слишком хорошо, чтобы быть правдой», – перешептывались журналисты, выходя с презентации Dishonored. «Ну, это как Deus Ex, Thief, Assassin's Creed и Half-Life 2 в одной игре!» – коллеги неуклюже пытались опереться на кости знакомых понятий. И сели в лужу. Амбициозное издательство Bethesda набрало инвестиционных денег и выдало их команде мечты не ради синтетического блокбастера. Старт-боевик Dishonored – яркое, самобытное, новое во всех смыслах произведение, которое не стыдно поставить в один ряд с «Машиной различий» Брюса Стерлинга и «Шрамом» Чайны Мьевилль. И, конечно, не MMO, не линейный шутер, не онлайн-сервис, не «Веселая ферма». Игра для нас.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3,
Xbox 360, Windows

Жанр:
action-adventure,
steampunk

Зарубежный издатель:
Bethesda

Российский
дистрибутор:
«1С-СофКлаб»

Разработчик:
Arkane

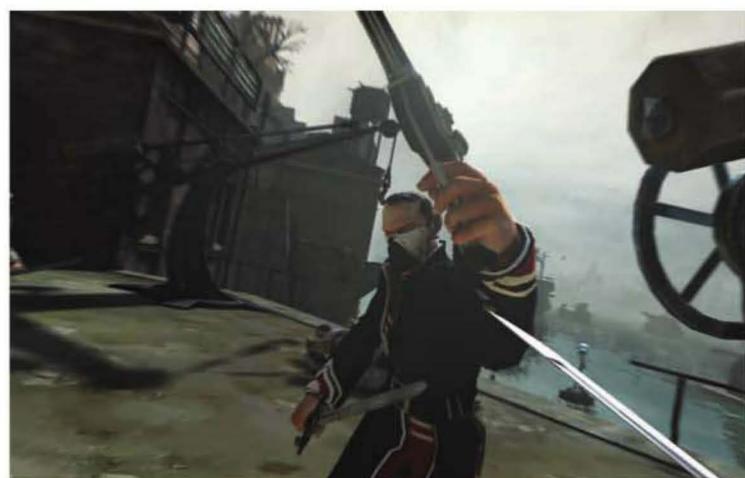
Страна
происхождения:
США

Мультиплер:
нет



ока игра загружалась, разработчики кратко ввели прессу в курс дела. Главный герой по имени Корво – бывший телохранитель императрицы. Он не сумел защитить ее от убийц, был обвинен в предательстве и брошен в темницу. Но стоящий за преступлением лорд-регент недооценил противника. Корво быстро выбрался на свободу, а на улицах, в подземельях, трущобах города он чувствует себя как рыба в воде. Или как Альтаир на крыших Дамаска. Ассасин, способный добраться до любой мишени. Есть, правда, один нюанс – это не Земля.

Стимпанк, как и любая фантастика, моделирует поведение обычного человека в необычных обстоятельствах. Такой метод позволяет под неожиданным углом взглянуть на проблемы и конфликты нашего мира, изящно обыграть их, довести до абсурда, просчитать самые невозможные варианты их решения. Мир ультимативной викторианской Англии, паровых машин, механических компьютеров и дирижаблей, выворачивает наизнанку наше недав-



нее прошлое, вычеркивая из истории мировые войны, ядерное оружие, терроризм и фейсбуки. И, несмотря на цинизм и откровенный антиутопизм стимпанковских произведений, в этом жестоком, грязном, несправедливом обществе мальчики и девочки из стран золотого миллиарда находят особенную прелесть, романтику даже. Ведь в нем не так скучно, как на улицах

настоящего Лондона, где погромить витрины магазинов – и то разрешают лишь от силы три дня, а потом все же вводят войска.

Если японские геймдизайнеры выстраивают игры вокруг персонажей, то в Dishonored – безусловно, главное – мир Данволла; огромного города, практически – столицы цивилизованных земель. Как Лондон в те-

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

времена, когда солнце никогда не заходило над Британской империей. Место опасное: всюду нищие и крысы, чума и стекающие по улицам помои. «За основу мы действительно взяли Лондон 1666 года – естественно, до пожара, – соглашается Харви Смит, один из двух режиссеров игры. – Настоящий, реальный город стал той точкой опоры, на которую мы уже накладывали слои фантастических допущений». Империя расположена на (сюрприз!) четырех островах, которые, правда, разбросаны по климатическим поясам куда сильнее, чем Англия, Уэльс, Шотландия и Северная Ирландия. А далеко, за океаном находится большой, неизученный материк, дожидающийся своего Веспуччи... Разглядывая карту, я вспомнил о свежей экранизации «Конана», где была проигнорирована богатая говардовская мифология мира Земли в Хайборийскую эпоху. В итоге приключения героя смахивали на суматошную беготню по кругу по одной и той же локации. Напротив, сериал «Игра престолов» изящно интегрировал ликбез по географии во вступительные титры к каждому эпизоду – с первых же секунд зрителя осознавал масштабы происходящего.

В Dishonored четко прописано все: экономика, политическая система, религия – и куда тщательнее и серьезней, чем в чем-то схожей по задачам Fable 3. Приведу лишь один яркий пример. Год в мире Dishonored поделен на 13 месяцев по 28 дней, однако реально оборот вокруг солнца планета делает дольше. Оставшиеся дни, согласно местной религии, объявляются Пиром фигу (та самая японская рыба, да) – то есть, праздником тотальной анархии. В это «несуществующее» время людям позволено делать что угодно, не опасаясь последствий. Убийство, прелюбодеяние, любые извращения – все прощается. Громить витрины магазинов, думаю, тоже можно.

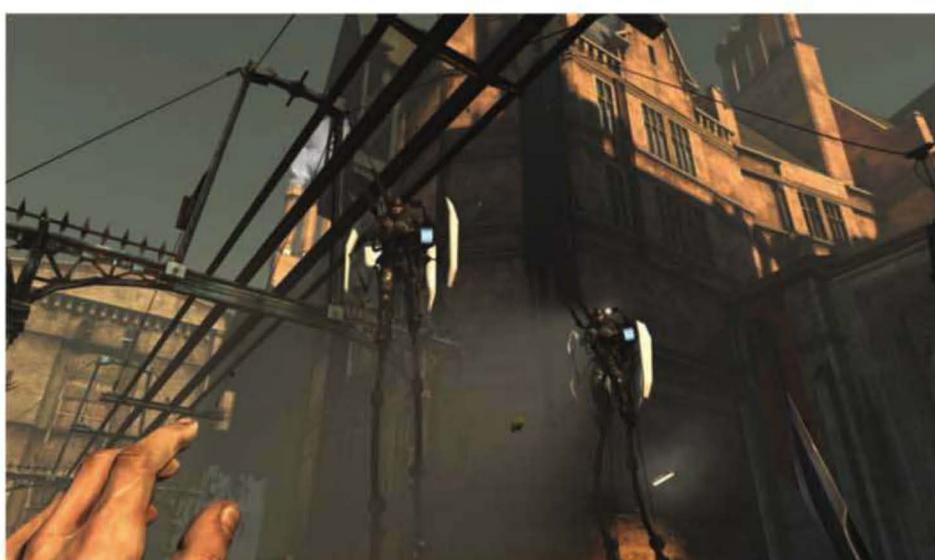
Теперь об экономике. Основной, как сейчас принято говорить, энергоснабжающий мир Dishonored – китовое масло. Уличное освещение, двигатели, электрические приборы – все рабо-



«ЗА ОСНОВУ МЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВЗЯЛИ ЛОНДОН 1666 ГОДА – ЕСТЕСТВЕННО, ДО ПОЖАРА. НАСТОЯЩИЙ, РЕАЛЬНЫЙ ГОРОД СТАЛ НАШЕЙ ТОЧКОЙ ОПОРЫ».

тает на нем. В реальном мире китовое масло также применялось, например, в лампах, но очень недолго – в конце 19 века сначала научились получать керосин из угля, а затем были прорублены первые нефтяные скважины. Китов же было решено поберечь (хотя, например, один кашалот – это несколько тонн масла!). А вот в океанах Dishonored водятся настоящие библейские левиафаны: каждый – что живой танкер с нефтью. Бравые капитаны каждый день отплывают из Данволя, и для них схватка с морским чудовищем (напоминающим Грех из Final Fantasy X) – не охота на Моби Дика, а лишь рутина. Разработчики, впрочем, подчеркивают: «Природные ресурсы в мире Dishonored – точно так же невозобновляемы, как и у нас». Аргументы противников использования нефти и газа никогда не были так наглядны.

Думаю, теперь самое время – перейти к Корво и его способностям. Холодное и огнестрельное оружие



в мире Dishonored – самое обычное. Однако Корво, словно герои игр цикла Deus Ex, умеет взламывать гаджеты на базе китового масла. Например, герой видит, что проход между районами города закрыт электрической ловушкой, сжигающей неавторизованных прохожих. Он смотрит, как идут провода, находит источник питания и отключает его. Чуть позже разработчики подбирают документ со схемой устройства. Это дает возможность перепрограммировать его так, чтобы Корво мог проходить свободно, а вот стражники бы поджаривались на месте!

Впрочем, самое же интересное – то, что герой владеет еще и магией. «Не ждите никаких заклинаний в духе фэнтезийных игр! – предупреждают разработчики. – Элементы огня и воздуха, свитки, артефакты и старцы с

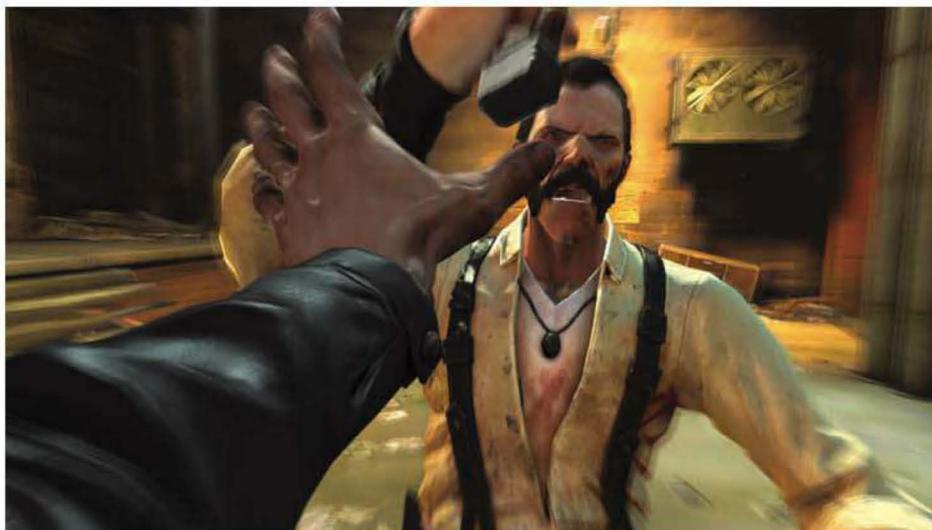
бородой – это не о нас». Способности Корво – что плесень на ткани мира Dishonored; если бы их не было – жители Данволла непременно бы их выдумали и описали в фэнтезийном романе. Например, взять хотя бы крыс, которые шныряют везде, а как соберутся в больших количествах – нападают на прохожих. Корво может силой мысли призывать такую стаю, чтобы отвлечь (а если повезет – и убить!) врагов. Другой вариант: герой вселяется в одну из крыс, в ее облике пробегает сквозь дыру в стене, проникает в здание, а затем вновь становится человеком! Любой асsassин бы такому позавидовал. Как только речь заходит о магии, разработчики не скрывают эмоций. «А еще вы можете отметить несколько целей, остановив время, а потом – бац! – одной атакой убить их всех, – возбужденно рассказывает Харви Смит. – А еще есть необычная способность видеть мир глазами врагов. Это как режим ночного видения, только иначе. И не забывайте про мгновенный телепорт на короткие расстояния!». Видно, что магическая система строилась не на основе чего-то привычного геймерам (по играм, фильмам, книгам), а создавалась с нуля. Совсем.

Другая важная особенность Dishonored – незапрограммирован-



Команда мечты

Игру совместно делают Харви Смит (геймдизайнер Thief и Deus Ex) и Рафаэль Колантоно (руководитель студии Arkane). Им помогает художник Виктор Антонов (Half-Life 2). Харви и Рафаэль познакомились, когда делали Deus Ex и Arx Fatalis соответственно, и с тех пор не теряли друг друга из виду. Обоим нравились и до сих пор нравятся игры в духе Ultima Underworld и System Shock – мрачные, умные приключенческие игры с продуманным сюжетом и необычным игровым миром, в котором можно жить. Неудивительно, что их совместный проект взялась издавать Bethesda – компания, известная RPG-циклами The Elder Scrolls и Fallout.



ность происходящего. Разработчики подчеркивают: игра не просто нелинейна, в ней нет и заскриптованных развилок с тремя разными, но заранее просчитанными вариантами действий. Харви Смит признается: «Нам нормально, если вы увидите в игре что-то, что мы совершенно не рассчитывали вам показать, не протестировали предварительно». В finale презентации герой пробирается в особняк богатого мздомца. Враг стреляет в Корво из пистолета – и герой останавливает время. Летящая пуля замирает, ее можно подойти, забрать и спрятать в карман. В этот момент разработчик (возможно, лукавя) восхищенно присвистнул: «Уже в десятый раз миссию прохожу – впервые вижу такое!». Харви Смит добавляет: «Мы даем вам инструменты для решения задачи, какими пользоваться – ваше дело. Можете пронестись по уровню машиной смерти, а можете – тихо прийти и уйти, оставшись незамеченным». Все развлечки не оформлены пунктами в меню (пусть даже и диалогов), игра устроена максимально естественно. Например, вы идете по улице и видите, как бандиты пристают к женщине. Если хотите – можете помочь ей, убив негодяев. Сделав это, демонстратор обратил внимание: пока вы дрались, женщина убежала и наткнулась на стаю голодных крыс, которые загрызли. Это не хитрый драматический прием сценаристов – так просто получилось. Регулируется вся эта сверхлесочница системой «хаоса» – игра оценивает ваши действия и меняет мир Dishonored в



соответствии с вашим стилем игры. Речь не идет разделении поступков на «хорошие» и «плохие» – скорее на грубые (всех убить) и деликатные (пройти незаметно и выполнить свою работу чисто). А догадаться о том, как еще можно пройти миссию, помогут, например, наблюдения за врагами. Подслушав чужой разговор, вы зачастую не только узнаете что-то новое о мире Dishonored, но и получаете информацию о секретных проходах или слабых местах противников.

Цель уничтожена, и Корво бежит по городу обратно ко входу в канализацию. Сзади стучит пулемет («вообще-то, башню тоже можно было перепрограммировать», – замечает разработчик). Одни преследующие ге-роя стражники умирают от электрических разрядов, других он отбрасывает атакующей магией, третьих убивает из пистолета. И тут на сцену выходят воины на гигантских механических ходулях, которых часто сравнивали с врагами из Half-Life. Если присмотреться, видно, что речь здесь идет об

эдаких «мобильных доспехах», да еще и не полностью прикрывающих носителя. «Слушайте, а если можно вселяться в крыс, как насчет человека?» – спрашиваю я разработчика. Он отвечает: «Поначалу вы можете становиться только мелким животным или рыбой, но затем и люди будут вам подвластны. Причем любые – мы не собираемся как-то вас ограничивать. Главное – прокачать соответствующий навык». Выясняется, что и оружие можно также апгрейдить за деньги, – в общем, развивать персонажа и его экипировку можно по всем фронтам. «Что ж, когда-нибудь и игры цикла GTA тоже превратятся в RPG», – шутит Харви Смит. Действительно, пару лет назад я ровно об этом писал в материале об эволюции жанров.

В презентации Dishonored смущает лишь пара вещей. Во-первых, игра демонстрировалась на PC, а не на консолях. Стоит вспомнить, что Arx Fatalis и Dark Messiah of Might & Magic также в первую очередь делались для персональных компьютеров. Конечно,



выйдет Dishonored на всех платформах сразу, но где будет комфортнее в нее играть – вопрос открытый. Во-вторых, показанная демоверсия слишком уж хороша. Понятное дело, что в нее включен так называемый vertical slice проекта – то есть, всего самого вкусного включено по чуть-чуть. Вполне возможно, что повторится история с Alan Wake, где это самое «вкусное» было так размазано по прохождению, что зубы ныли от однообразия. Или с первой частью Assassin's Creed. Наконец, «незапрограммированность» навевает воспоминания о «Сталкере»... Впрочем, даже если играть в Dishonored будет неудобно и неинтересно, одна лишь виртуальная прогулка по Данвиллу и кошки-мышки с плавающими пушками на китовом масле – уже стоят того, чтобы дождаться релиза и купить диск. **СИ**

Lollipop Chainsaw

Среди причин развала Советского Союза называют и такую: выпуск телепрограммы «Пятое колесо» от 17 мая 1991 года. В нем музыкант Сергей Курехин открыл народу страшную тайну: вождь революции Владимир Ильич Ленин на самом деле был грибом. С серьезным лицом рассказал, на всю страну – совершенно не подготовленную к таким «креативам». В наши дни Курехин непременно сделал бы об этом игру – в идеале, в tandemе с Гоити Судой.

PS3

Xbox 360



Константин
Говорун

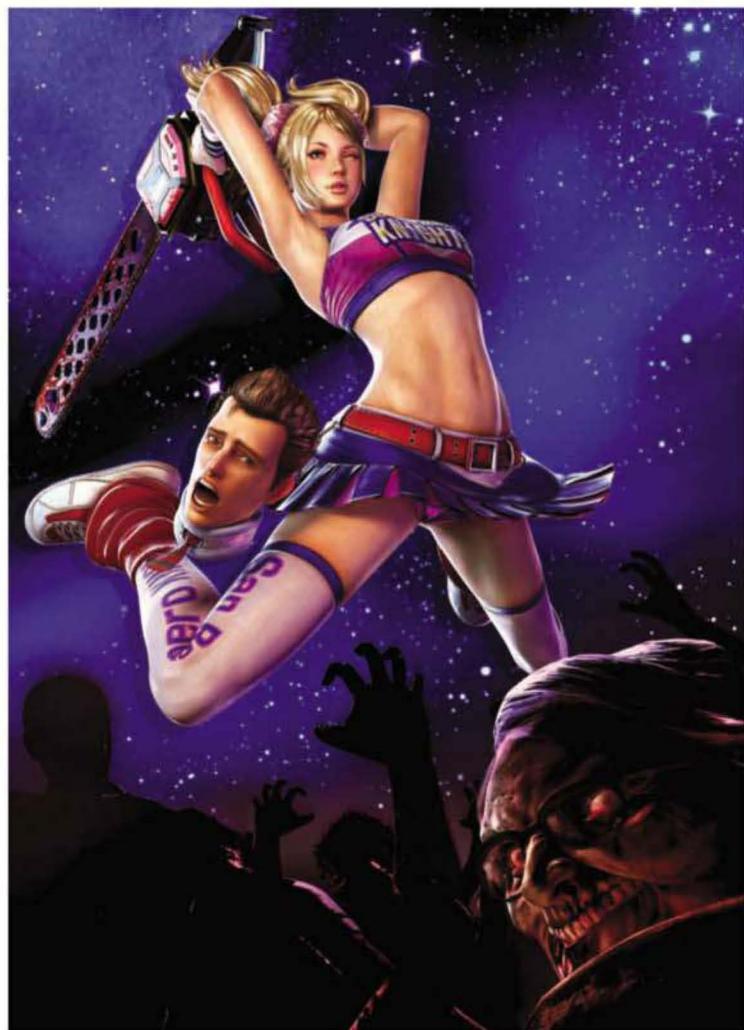
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: beat'em up
Зарубежный издатель: Warner Bros.
Российский дистрибутер: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Grasshopper Manufacture
Страна происхождения: Япония
Мультилеер: нет

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

На презентацию Lollipop Chainsaw (в списке встреч издательство Warner «зашифровало» ее под рабочим названием Project Ash) я пришел подготовленным: изучил скриншоты, прочитал статью в Famitsu Weekly, и все равно – не представлял себе, что получится у Суды на этот раз. Геймдизайнер начал работать в индустрии как сценарист реслинг-симуляторов, и во второй же игре, Super Fire Pro Wrestling Special, сломал мозги геймерам неожиданной концовкой: главный герой осознает, что выходит на ринг с единственной целью – убежать от депрессии, и кончает жизнь самоубийством. Эй, Electronic Arts, пусть Суда придумает вам сюжет для FIFA 13! Другое дело, что геймдизайнер не слишком-то заботится о таких мелочах, как «продажи» и «успех у массовой аудитории». Как Сергей Курехин мог сесть за рояль и с ходу, экспромтом наиграть саундтрек к целому кинофильму, так и Суда способен превратить безумный поток идей в годную, завершенную игру, за которую ценители будут носить его на руках, а остальные – ну, просто знать, что есть такие гениальные шедевры – Killer 7 и No More Heroes, которые висят в условном игровом Эрмитаже.

Лично Суда на Gamescom не приехал, зато записал видеопослание прессе – с клятвенным обещанием, что игра окажется куда безумнее, чем мы думаем. То есть, конечно, вот вам чирлидерша-блондинка Джюлиет Старлинг, вот – зомби, наводнившие школу с говорящим названием San Romero, вот – верная бензопила и стандартный набор приемов beat'em up, а вот – чуланы, которые пополняют здоровье



девушки. Все это прекрасно читалось уже из названия. То внутреннее, глубокое, отделяющее игры Суды от Dead Rising и Oneechanbara, накатывало аккордами безумия откуда-то из глубины, прорывалось байонеттовскими всплесками сердечек и алланвейковскими репликами «DO YOUR HOMEWORK!» из уст зомби-учителя. «У вас есть выбор – идти спасать друзей от зомби, или же игнорировать дополнительный квест», – объясняет очевидное пиарщик, ведя героиню к двери очередного класса. Увы, рассказывать, что за говорящая голова висит на поясе у Джюлиет, он не имеет права. Или просто не знает. Зато с удовольствием показывает: удары ногами и акробатические трюки девушка использует, чтобы разбросать зомби и занять выгодную позицию, а настоящий урон врагам наносит именно

бензопилой. Обычные враги не слишком опасны, но жонглирующие столами мидбоссы-учителя уже требуют от геймера сноровки. «Насколько сложной будет комбо-система? Баттон-мэш, как в God of War, сложная и техничная, как в Bayonetta? – спрашиваю я пиарщика. Он лишь разводит руками и хитро прищуривается: «Ну, комбо-система будет. Больше знает только Суда-сан».

Стоило мне слегка заскучать, как демоверсия плавно перешла к битве с боссом – и тут на ошеломленную прессу обрушился ураган эмоций. Помните, как в рекламе Lipton с Хью Джекманом от избытка энергии затащевали даже стулья. Тут задвигалась в тантал бодрому року моя челюсть. Представление панка – настоящего, грязного, размалеванного – публике напомнило о лучших моментах No More Heroes.

Акробатические приемы Джюлиет стилизованы под образ американской чирлидерши.



Первая фаза битвы – с беготней по арене и фехтованием (бензопила против микрофонной стойки) – заставила разочарованно выдохнуть. Джулиет легко одолела противника, распилила ему голову надвое, – акт закончился раньше, чем я успел получить удовольствие. И тут... босс захотел и срастил половинки обратно – дескать, мозг не задет! Продолжение битвы можно описать так: весь фильм Scott Pilgrim vs. The World, скатый в десять минут эстетически безупречного комиксного безумия, где почти все действия героя – под управлением геймера. Джулиет ловко уклонялась от звуков музыки, неутомимо пилила студийные колонки, буквально выбивая у зомби-панка почву из-под ног. Босс грубо оторвал ноги у чирлидерши и сорвал с нее платье, но Джулиет добила несчастного repellикой «Да ты совсем как эмо».

Чирлидерша-блондинка в американских фильмах о школе чаще всего выводится как мерзкая сучка, которая обижает морально устойчивых, хороших девчонок. Светлых красок образу добавил сериал Heroes с его слоганом «Save cheerleader, save the world». Идея обогнать социальные взаимоотношения американских школьников в формате трэш-боевика тоже отнюдь не нова – достаточно вспомнить фильм «Факультет» (The Faculty) Роберта Родригеса. Так что Lollipop Chainsaw эксплуатирует богато унавоженную почву – любая небрежно брошенная фраза рождает десятки ассоциаций. Судя, очевидно, лично никогда не учился с чирлидершами, однако

Хорошая девочка против отщепенца с задней парты. Кто победит в этом эпическом противостоянии?



ДЖУЛИЕТ ЛОВКО УКОЛОНЯЛАСЬ ОТ ЗВУКОВ МУЗЫКИ, НЕУТОМИМО ПИЛИЛА СТУДИЙНЫЕ КОЛОНКИ, БУКВАЛЬНО ВЫБИВАЯ У ЗОМБИ-ПАНКА ПОЧВУ ИЗ-ПОД НОГ.

ему помогает американский сценарист и режиссер Джеймс Гунн – уж он знает, что к чему. На счету последнего, помимо нескольких комедийных ужастиков, сатирическая лента Lollilove – история о том, как чупа-чупсы с жизнерадостными слоганами на этикетке меняют жизнь бомжей к лучшему.

Где-то в середине презентации пиарщик Warner дал слово сидевшему в углу комнатки Акире Ямаоке. Знаменитый композитор, неразрывно связанный с циклом Silent Hill, прижал руку к сердцу



и клятвенно пообещал, что музыка в игре будет просто отличная. Тут же внезапно мы узнали, что пока в демоверсии используются левые композиции (поставили что было под рукой) – в финальной версии они будут заменены. На этом участие Ямаоки в презентации закончилось – спрашивается, стоило ли ради этого летать в Кельн? Видимо, столь велико влияние Суды, которого уже называют «творцом творцов» (см. интервью в разделе Famitsu), – он способен организовывать самых разных людей и заставлять их работать во имя общей идеи. Например, светить лицом в камеру. Главное, чтобы (в отличие от Shadows of the Damned, например) о грамотном пиаре и рекламе проекта не забыло издательство, заранее записав его в сверхшиевые хиты для избранных. Lollipop Chainsaw достойна эфира на центральном телевидении – особенно в стране, где самой популярной игрой уже который год является Counter-Strike. **СИ**

Девочка-фетиш для большинства геймеров. Сильная, красивая сестра по разуму.



В моей школе так выглядели одноклассники после звонка на большую перемену. Все неслись в столовую за вкусными булочками.



Наталья
Одинцова

Dragon's Crown

Вот уже почти десять лет Джордж Камитани, основатель студии Vanillaware, и его соратники не позволяют геймерам забыть, насколько красивыми и увлекательными могут быть игры с 2D-графикой. Речь не идет о ремейках классики: команда предпочитает заниматься оригинальными проектами, среди которых – непривычное дело! – формально нет ни одного сиквела. Это не значит, что, скажем, у *Odin Sphere* (PS2) и *Muramasa: The Demon Blade* (Wii), мало общего. Пока шла разработка, во внутреннем обиходе их даже называли *Princess Crown 2* и *Princess Crown 3* – обе позаимствовали структуру мира, формат боев и культ еды у предыдущего эксперимента Камитани в области скрещивания *beat'em up* и *RPG*, *Princess Crown* для *Sega Saturn*. Ее, кстати, тоже упорно включают в послужной список Vanillaware, хотя большинство нынешних сотрудников к ней не имеет никакого отношения: Камитани в середине 90-х работал с *Atlas* и собственную компанию еще не открыл.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, PS Vita
Жанр: *beat'em up*
Зарубежный издатель: Ignition
Российский дистрибутор: не объявлен
Разработчик: Vanillaware
Страна происхождения: Япония
Мультиплер: кооператив (до 4 участников)

ДАТА ВЫХОДА

II квартал 2012 года

Сейчас же на повестке дня у Vanillaware – еще одна игра мечты. Едва завершив работу над *Princess Crown*, Камитани загорелся идеей: сделать для Dreamcast *beat'em up*, по духу похожий на *Dungeons & Dragons: The Tower of Doom*, которой он на заре карьеры занимался в *Capcom*. Персонажи, населяющие этот мир, по замыслу, должны были выглядеть преувеличенно брутально – эдакими выходцами из *Golden Axe*. Но увы, заручиться поддержкой издателей не удалось. Камитани проект отложил, а спустя тринацать лет вновь к нему вернулся. И уже теперь поиски партнеров увенчались удачей – концепция пришла по вкусу компании Ignition. Так на свет появилась *Dragon's Crown*.

Уровней как таковых в ней нет, зато есть квесты, каждый из которых подразумевает, что команда из четырех смельчаков пройдет определенным путем по лабиринтам, похожим на цепочку комнат-арен (составно структура локаций мало чем отличается от предыдущих *beat'em up* студии). Большинство локаций настолько громадны, что осмотреть их полностью в ходе одного квеста не удастся.

Основной режим – кооперативный мультиплер. Сразу напрашивается мысль: так бы мог выглядеть *Monster Hunter*, если бы двумерные игры до сих пор доминировали на рынке. Владельцы версий для PS3 и PS Vita, по планам разработчиков, смогут сражаться в онлайне вместе. Ограничений по составу отрядов нет: посчитаете, что будоражить покой драконов лучше всего отряду из четырех грудастых ведьмочек – вам и карты в руке. Но стоит учесть, что маги, например, трятят время на зачтывание заклинаний, и

пока они раскочегариваются, врага хорошо бы удерживать на расстоянии при помощи рыцаря-танка. Амазонки тоже нуждаются в поддержке: удар у них такой, что коня с ног свалит, а вот с защитой плохо. Чтобы лишний раз поощрить командные усилия, в Vanillaware решили, что у оружия будет запас прочности (начнете остервенело лупцевать монстра, решив справиться в одиночку, – верный меч может и не выдержать испытания), а количество стрел в колчанах – ограничено (восполнить запас предлагают за счет обшаривания

В *Dragon's Crown* гигантские боссы – в избытке



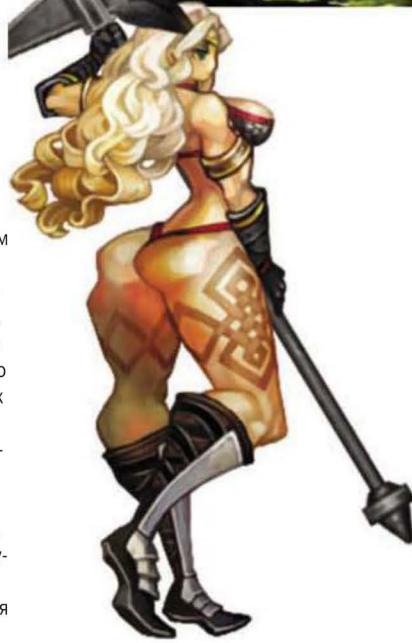
вания трупов). Также в студии сейчас думают над командными атаками, но еще не готовы рассказать, как именно их обставят.

Но, возможно, кровопролития удастся избежать. Как создатели *Dark Souls* собираются предусмотреть несколько вариантов решения боевой задачи, так и в *Vanillaware* готовы позволить игрокам самим выбирать, как выполнить квест. Скажем, если босс дремлет над квестовым предметом, можно избежать стычки, отважившись на кражу. Не получилось управляться незаметно – за вами начнется погоня. Но и в таком случае есть способ отвертеться от боя, например, заманив монстра на мост, который рухнет под таким весом. Правда, врагов научат высаживать обидчиков: только подумаете, что оторвались от супостата, зайдетесь другим заданием – а он уже тут как тут, караулит за углом. И снова вам предоставляют шанс как-нибудь выпутаться из переделки: Камитани намерен сделать все, чтобы даже начинающие искатели приключений не чувствовали себя загнанными в угол. Кстати, играть вместе в мультиплееере смогут даже персонажи, значительно различающиеся по уровню. Секрет в том, что совершенствоваться в *Dragon's Crown* предлагают так: улучшать навыки бойца, используя найденные после боев предметы. И если, скажем, слабый герой отправится в поход с сильными, а те решат исследовать сложное подземелье, он разживется мощными артефактами.

Впрочем, из гибели в *Dragon's Crown* тоже получится извлечь выгоду. Если вы знакомы с *Demon's Souls*, то помните, что в ней отображались сообщения-предупреждения от погибших в той же местности путешественников. Здесь вместе с прощальным посланием лежат кости. Подбираете их – сможете в обмен на внутриигровую валюту создать копию почившего героя и брать его с собой на вылазки, когда исследуете мир игры в одиночном режиме. За соратников в сингле отвечает AI. Разрешат ли настраивать алгоритмы их поведения, пока не известно. Не уточняют в *Vanillaware* и количество NPC, которых удастся создать, но как-то обмолвились, что больше 100 гостевых мест не предусмотрено.

Логично, что чаще будут гибнуть неопытные воины, но в *Vanillaware* рассчитывают, что геймеры-ветераны проявят великодушие и лишний раз падут в бою, чтобы облегчить своим присутствием чужую кампанию. Поощрять их собираются славой: часто гибнешь – становишься почетным героем *Dragon's Crown*.

Какие-то локации могут оказаться для отряда чересчур сложными из-за выбранных классов персонажей, но разработчики предусмотрели способы улучшить параметры бойцов за счет обмундирования, магии и артефактов.



Вверху: Вор и фея – NPC, постоянно сопровождающие команду.

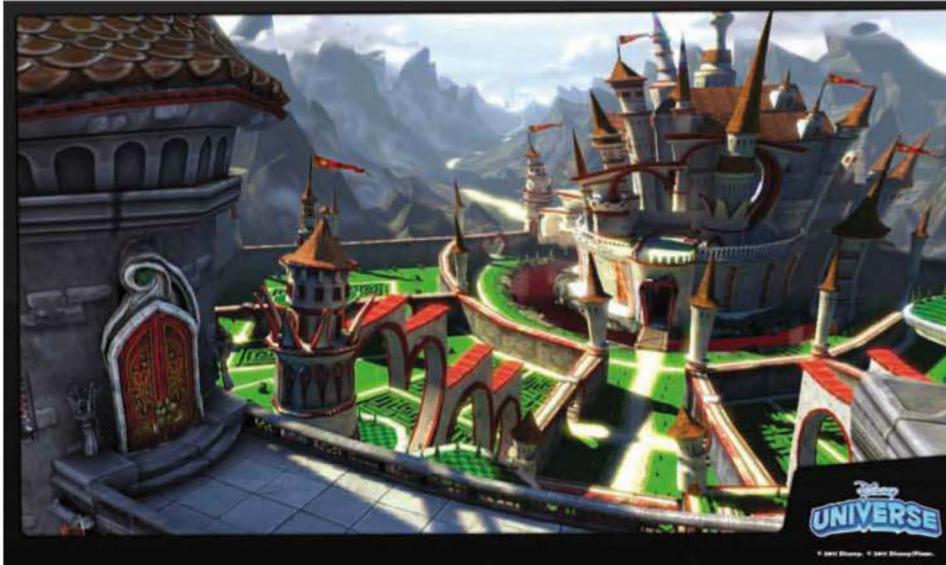
Слева: Обещание насчет гипертрофированных форм героев, Камитани, кстати, сдержал. Хотя в дизайне персонажей узнается его стиль, даже наиболее начищенные бойцы *Odin Sphere* выглядят заморышами рядом с местными культуристами. Амазонки так вообще на иллюстрациях пугают размерами мышц, а вот в виде спрайтов смотрятся вполне органично.

Функционал PS Vita не оставил без внимания. Владельцы этой версии смогут воспользоваться преимуществами тачпада и выбирать нужные предметы на экране, просто касаясь их пальцами. Декорации тоже полезно ощупывать: постучишь по какой-нибудь стене, а она развалится, открывая замаскированный проход.

Пока *Dragon's Crown* выглядит интригующе, хотя подробностей все-таки мало. Появятся ли еще классы помимо заявленных, насколько разнообразным окажется набор монстров и боссов, предусмотрят ли элементы пазлов, как мечтает Камитани, – обо всем этом нам расскажут в ближайшие месяцы. Мне хотелось бы надеяться, что у *Vanillaware* и впрямь получится сделать отличный кооперативный beat'em up – может, не настолько гиперпопулярный как *Monster Hunter*, но вполне успешный в своем жанре. **СИ**

Не только beat'em up

Студия берется не только за двухмерные экшны, которые напоминают о тех временах, когда скроллящиеся арены еще не ассоциировались с ретро. Так, например, одна из любимых игр Камитани, *Starcraft*, вдохновила его на создание *Grim Grimoire* для PS2 – истории об академии магов, где все волшебные дуэли проходят по законам RTS. А для двухэкранника Nintendo в *Vanillaware* совместно со инди-командой *Ashinaga Oni-san* подготовили «симулятор питомца» *Kumatanachi* – именно такой, каких обычно ждут от японцев с их страстью очаровывать хоть консоли, хоть операционные системы. Воспитывать в нем предлагается медведя (то есть, милую девочку Мишку-тян), традиционно заботясь о диете, развлечениях и взаимоотношениях подопечной с остальными обитателями зверинца. PSP же досталась тактическая RPG *Grand Knight Historia* (в Японии она вышла в этом сентябре – отчет о знакомстве ждите в следующем номере «СИ»).

Константин
Говорун**Студия Eurocom**

Логотип британской команды Eurocom запомнился геймерам еще со времен 8-битных консолей. В девяностые она выпустила такие игры, как *James Bond Jr.* и *Spot Goes to Hollywood* (пожалуй, самый мощный самостоятельный проект), портировала *Mortal Kombat 3* на PlayStation и Saturn. Послужной список Eurocom прямо-таки кричит: студия умеет быстро и добродушно выполнять черновую работу на базе чужих лицензий (игровых, вроде *GoldenEye 007*, или киношных, вроде «Гарри Поттера»), но по-настоящему дорогие оригинальные вещи ей никто не поручает. В случае с *Disney Universe* персонажей и миры тоже выдумывать не пришлось.

➤ Disney Universe

Обычно «СИ» игнорирует игры для детей – они неинтересны ни команде журнала, ни читателям. Важное и едва ли не единственное исключение – цикл LEGO-платформеров с персонажами известных фильмов. Не хватая звезд с неба, они достаточно хороши, чтобы стать прочным мостиком между поколениями и собрать перед экраном телевизора всю семью. Скоро им бросит вызов новый хит – игра *Disney Universe*.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii
Жанр: action,platform
Зарубежный издатель: Disney Interactive Studios
Российский дистрибутор: не объявлен
Разработчик: Eurocom
Страна происхождения: Великобритания
Мультиплейер: да 4

ДАТА ВЫХОДА
28.10.2011

Cамый громкий проект Disney Interactive в этом году был анонсирован на E3 2011, но лишь на Gamescom мы решили поговорить о нем с разработчиками, а еще – лично взять в руки джойстик и отправиться в путешествие по красочным мирам. Сюжет *Disney Universe* не то чтобы оригинал: якобы создана виртуальная вселенная по мотивам всеми любимых мультфильмов, в нее отправился главный герой, когда внезапно злобный хакер все испортил – насыпил уровни злобными тварями, расставил ловушки и не дает визитеру вынырнуть в реальность. Не *Kingdom Hearts* – где яркий визуальный ряд и те же диснеевские персонажи дико контрастировали с депрессивной метафизикой слишком сложного, на мой взгляд, повествования – так и задача у игры совсем другая.

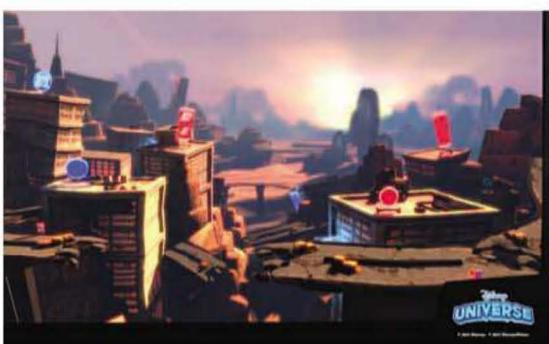
Управлять в *Disney Universe* нужно человечками, примерившими на себя аватары-костюмы персонажей лент «Диснея» (как анимационных, так и игровых), – это могут быть и Пумба

из *The Lion King*, и Ева из *WALL-E*. Кто-то может подумать, что разработчики слишком много насмотрелись на *LittleBigPlanet*, но реальная подоплека такого решения – совсем иная. Дело в том, что совмещение персонажей разных мультфильмов для Disney – если не табу, то дело чрезвычайно деликатное. Грубо говоря, чтобы обосновать появление Пумбы в Зазеркалье и прописать его поведение и взаимоотношения с тамошними персонажами, нужен вагон документов и год на согласование. А совмещать нужно с полсотни героев из десятка миров – кошмар! Проблему решили изящно, ведь синий человечек в костюме Пумбы считается совершенно другим персонажем. Слушая это, начинаешь понимать, с какими сложностями столкнулась Square во все той же *Kingdom Hearts*...

Уровни в *Disney Universe* расчленены на совместное прохождение

четырех друзей (можно и меньше, но в компании – веселее!) на одном экране и за одной консолью. Выбираете костюмы – и вперед! Главная задача – не столько пройти до конца, размахивая дубинкой и решая простые логические головоломки, сколько набрать больше очков, чем коллеги по команде. Умереть насовсем все равно нельзя – через несколько секунд персонаж оживает. Получается, что с одной стороны вы помогаете друг другу – например, сажаете растение и поливаете его, чтобы вырастить мост через пропасть, на кнопки вместе нажимаете. С другой же, вам выгодно исподтишка сталкивать друзей в пропасть, чтобы они нахватали побольше штрафных.

Важное достижение геймдизайнеров: они сумели уравнять возможности опытных геймеров и новичков, детей и взрослых. Например, по уровням





разбросаны ящики со случайными призами – они могут как усиливать способности персонажа, так и временно делать беспомощными. Игра идет на одном экране (никакого split-screen), отстающие «давятся экраном» и тут же возрождаются рядом с друзьями. Поэтому хардкорщик не сможет пробежаться эдаким терминатором и дойти до конца локации первым, однако не будут его и отягощать неопытные товарищи. На презентации мы взяли в команду четвертого человека – девушки, не имеющую никакого опыта в играх. Уже буквально через минуту она втянулась, и на некоторых отрезках вела команду за собой. И язык не поворачивался сказать, что архитектура уровней или управление неудачны, – в этом Disney Universe на голову выше дешевых детских по-делок. Прыгая ли по платформам, отбиваясь ли от врагов, перетаскивая ли ящики, я чувствовал, что все в игре устроено правиль-

но, каждая летающая дверь – на своем месте.

Впрочем, в данном случае геймдизайну достаточно лишь не опускаться ниже определенной планки. Число поклонников Disney трудно измерить, и им, думаю, не так важно, чем отличаются оружие Пумбы и Стичча, какое из них эффективнее... Личные предпочтения, чистые эмоции – вот чем будут они руководствоваться, выбирая персонажа и уровень для прохождения. И здесь Disney Universe не будет их ни в чем ограничивать. В первоначальную версию игры войдет шесть миров (в их числе – «Корпорация монстров», «Король Лев», «Алиса в Стране чудес») и десятки персонажей, но затем каждый месяц будут появляться DLC с новыми любимцами публики. Через год Disney Universe сможет похвастаться, пожалуй, самой масштабной коллекцией популярных персонажей, когда-либо собранной в одном интерактивном проекте. И это прекрасно. **СИ**



Электронные

книги WEXLER



на правах рекламы

WEXLER.BOOK E5001

«МЕТРО 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЕ ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER

КОМФОРТНОЕ ЧТЕНИЕ

СТИЛЬНЫЙ ГАДЖЕТ



ЭКРАН 5"
АЛЮМИНИЕВЫЙ
КОРПУС/
КОЖАНЫЙ ЧЕХОЛ



РАДИО И MP3



ИГРЫ
ЭЛЕКТРОННАЯ
БИБЛИОТЕКА
БОЛЕЕ 200 ТЫС.
КНИГ

ЧТЕНИЕ 11 ТЫС.
СТРАНИЦ БЕЗ
ПОДЗАРЯДКИ



WEXLER.

www.wexler.ru

мы в контакте

ТЕЛЕФОН ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ: 8 (800) 200 96 60



PC



Сергей Цилюрик

НА ГОРИЗОНТЕ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows
Жанр: shooter.first-person. online
Зарубежный издатель: Lukewarm Media
Российский издатель: нет
Разработчик: Lukewarm Media
Страна происхождения: США
Мультиплер: team_based, online

ДАТА ВЫХОДА
не объявлена

Primal Carnage

Будучи любителем Left 4 Dead, я не мог не заинтересоваться другим «асимметричным» командным шутером, в котором одну сторону представляют люди, а другую – динозавры.

Этакий мультиплерный «Парк Юрского периода», в котором горстка людей пытается добиться той или иной цели, а динозавры мечтают полакомиться человечинкой – достаточно очевидная задумка для игры, и странно, что на это решилась только Lukewarm Media в Primal Carnage.

В основе командного геймплея Primal Carnage лежит баланс между разными классами: у каждого есть свои сильные и слабые стороны, и каждый член команды оказывается полезен против того или иного типа противников. Индеец-следопыт ходит в сопровождении верного пса, который предупреждает о приближении рептилий; вооружен он надежным дробовиком и фальшфайером, который не только освещает местность, но и ослепляет врагов. Хуже всего от этого дилофозавру, умеющему плеваться в людей издалека. Едкая слюна дилофозавра, однако, разъедает сети охотника и позволяет освобождать из них и себя, и сородичей. Зато в отсутствие плевальщика охотник, вооруженный сетемётом, способен остановить других динозавров и быстро прирезать их ножом. Особенно от этого страдают рапторы, чья сила – в скорости. Они с легкостью одолевают неповоротливо-



Совсем как в фильме

Действие Primal Carnage будет разворачиваться на острове (как же иначе?), где военные развернули доисторическую живность, планируя приспособить ее под военные нужды. Так, во всяком случае, гласит сюжет игры; на деле же в Primal Carnage найдется место и для мирных динозавров, для войны никоим образом не применимых. Так, в игре, скорее всего, появятся травоядные анкилозавры, брахиозавры, паразауролофы, спинозавры, стегозавры и, конечно же, трицератопсы.

го командо, вооруженного неточным автоматом. Но когда точность особенно не нужна – при стрельбе по большой мишени – команда незаменим. Винтовка (а особенно ее подствольный гранатомет) идеальна для противостояния королю динозавров, тирексу. Беззащитнее всех перед челюстями тираннозавра поджигатель, которому необходимо приблизиться к противнику – но широкий радиус поражения огнемета пригождается в борьбе против многочисленных компсогнатов. Которые, да, бегают исключительно

стайками и мигом валят хрупкую девушку-ученого. Она же вооружена снайперской винтовкой, которой легко поражать цели в воздухе. Наконец, птеранодоны способны подлететь незаметно для собак следопыта и унести ее куда подальше, благо из дробовика по быстрым крылатым ящерам попасть сложно.

Как видно, Primal Carnage старается выдержать баланс между различными классами – и в теории это звучит очень интересно. Насколько небольшой независимой студии удастся это реализовать – вопрос. Изначально Primal Carnage создавалась на движке Unigine, но затем разработка была перенесена на Unreal, и дата релиза сместилась с конца 2010 на 2011, а потом и вовсе перенеслась на неопределенный срок. Lukewarm Media заявляют, что распространяться Primal Carnage будет в цифре по цене в \$20, и планируют в первую очередь продавать ее через Steam (даже об интеграции Steamworks говорят), но пока что никаких конкретных соглашений с Valve или другими системами цифровой дистрибуции заключено не было. Остается лишь пожелать разработчикам всего наилучшего. **СИ**



Ritmix
moving sound

www.ritmixrussia.ru

ПЛЕЕРЫ RITMIX

NOIZE MC ВНУТРИ!*



* ИЩИТЕ УПАКОВКУ СО ЗНАЧКОМ



BLADE
GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

➤ Цифровые распродажи



В почтовый ящик то и дело падают объявления о цифровых распродажах: и на GOG.com, и у PopCap, и на GamersGate, и, конечно же, на Steam.

Если подловить момент, Darksiders, обычно стоящую 40 баксов, можно было купить за десятку, Lara Croft and the Guardian of Light и Mirror's Edge – за пятерку с мелочью. Тут даже если играть сейчас не хочешь, так впрок возьмёшь.

Конечно, элемент обмана тут есть: порты Oddworld: Munch's Oddysee и Stranger's Wrath (в составе The Oddboxx, куда входят и две старые игры про Эйба) тоже продавались задешево, но перенесли при этом игры с консолей просто ужасно. С другой стороны, позже их всё-таки (как-то) отремонтировали.

Но мысль-то, собственно, в другом. Если, скажем, Darksiders продаётся по десятке на Рождество, что мешает продавать ее за такие деньги круглый год? Цифровая распродажа ведь не то, что обычная – её не из-за того устраивают, что надо место на полках для новых игр освобождать.

Ну, то есть часть ответа я знаю – если покупателю не сказать, что суперпредложение действует 24 часа, он не будет торопиться, тем паче если продукт не жизненно важный.

Но даже если этот покупатель распродажу пропустит, он уже будет знать, что эта игра стоит пятерку, и вряд ли купит её за большую цену. Понятно, что точно так же можно сказать «а ещё покупатель может обнаружить торренты и уже никогда вообще не купит никакую игру за деньги», но тогда он уже не покупатель. А вот я, допустим, готов за

хорошую игру заплатить 300 рублей, тем паче если к ней прилагаются бонусы вроде автопатчевания и поддержки разноязычных версий (а вы знаете, что в японской Abe's Oddysee слуги разговаривают более высокими, писклявыми голосами?) Тысячу – уже жадно. И я могу спокойно ждать и год, и пять, пока она станет стоить три сотни или меньше. Игр-то, слава богу, и без того много навыходило за это время, нераспакованных коробочек по сусекам немало лежит. Однако ж, я думаю, компании лучше от меня эти деньги получить раньше, чем позже, так что и цены снизить быстрее.

Понятно, что, чтобы игра отбила затраченные деньги, ее лучше вначале продавать задорого. Но учитывая, что в случае с цифровым релизом затраты на выпуск коробок компенсировать не надо, разрыв между выходом дорогой и дешевой версии должен вроде как сокращаться. Что мы и наблюдаем.

Однако при таком подходе «страдают» те, кто приобретают игру рано, ибо тратят дополнительные деньги. С другой стороны, за свои тридцать баксов они получают возможность поиграть на N недель-месяцев-лет раньше, чем «халявщики», а в случае с портированием – ещё и в нормальную версию, приспособленную к той платформе, на которой выходит игра. Ну, и ощущение самокрутости – что только благодаря им любители дешевизны смогут позже урвать свой кусочек. Стоят ли все эти удовольствия своих денег? Будут ли игры и дальше дешеветь по мере перехода на цифровое распространение? Распродажи – благо или зло?

Высказывайтесь.



Александр Устинов: Как мне кажется, распродажи в цифре – это скорее способ дожать деньги из игры. Спровоцировать тех терпил, которым вроде как игра интересна, но они на нее без пеня у рта смотрят, и сыграть на импульсе. Собственно, о чем ты и сказал про 300 рублей. Тем более что, как показывает практика – дожим очень хороший получается. Вон, у буржуев есть так называемая «черная пятница» – там настояще безумие с очередями за уцененным товаром. А вслед за ней появляется новый тренд – «киберпонедельник», суть в том же, только цифровое распространение. Я вон Splosion Man за какой-то бесценок отхватил, в два доллара, что ли, или даже дешевле. Благо это или зло? Тут как ни крути, а что ни выбери – все равно кто-то окажется обиженным.

А к вопросу о том, «почему бы сразу такие цены на цифру не делать» – так даже если такая утопическая ситуация случится, то ведь все равно найдутся нытики, которым будет уже лень тратить пять баксов наuber издание и для них снова придумают скидки. Как бы эскалация в обратную сторону и вряд ли что-то изменится.

И я не думаю, что игры будут дешеветь в цифре при увеличивающихся затратах на производство. Скорее нынешние ритейловые цены уйдут в виртуал, а ритейл обычный подорожает.



Илья Ченцов: У меня было не «почему бы не сразу», а «почему бы раз не снизить и обратно не повышать». Но, в общем, твой комментарий принимается: скидочная цена в 5 долларов выглядит привлекательнее, чем базовая.



Артём Шорохов: А вы сравните с этой модой пихать всё, что хоть как-то влезает, на айфоны. Там есть своя «привычная цена» в \$5.99 и, собственно, сразу возникает закономерный вопрос: а чего ж вы тогда со всех остальных дерёте по \$15, если сами, тут же, да ещё и с гордостью обращаете наше внимание на то, что «The video game is identical to the Xbox Live and PlayStation Network versions»? Это уже не сезонные скидки и не удешевлённое «платиновое» переиздание, это именно тревожный такой плевочек, сказ о том, что все геймеры равны, но некоторые «равнее». Вспомните вдбавок ещё т бузу с iOS-версией GTA: Chinatown Wars. Что примечательно: обе игры прекрасны, высоко оценены и любими, но... собрали по классическим консолям не так много, как того хотелось. И впрямь похоже на знакомую историю из бородатого анекдота: «Ну давай, Васенька, ну ещё капельку!» И оно по-своему правильно, но осадочек-то есть. Как и закономерный вопрос: раз вы сами свой труд оценили в пяток баксов, чего ж вы на него для собственных лояльных фанатов так задрали ценник? В мире ритейла под такие именини принято делать какую-то пусть не самую шикарную, но всё-таки «особенную» версию – с каким-никаким автографом или набором открыток.

С каких пор одна и та же игра вдруг по-разному стоит только потому, что какая-то платформа считается «более подходящей для демпинга»? Это ведь ситуация того же порядка, что и «А давайте продавать в России джевелы по сто рублей, ведь там так принято». Я не очень хорошо понимаю, почему ценообразование на консолях конкурентов PS3 и Xbox 360 одно, на Steam другое, а на iOS третья. Как именно оно выстраивается? Настолько разные отступные из-дателю за дистрибуцию? Есть у кого-то более-менее конкретные цифры? Потому что без них выходит, что цена на один и тот же пакет молока в разных магазинах различается в три раза. И у покупателя, у клиента, есть вполне резонный вопрос: а почему так? Товар просроченный, таможенный конфискат, акция по очистке полок или сам продавец попался вдруг честный?

Вот возьмём разработчика с игрой. Он несёт её во все углы на продажу. У него, скажем, спрашивают, в какую ценовую нишу из предложенных он намерен её установить. В случае с Xbox Live это 400 MP, 800 MP, 1200 MP (\$5, \$10 и \$15, соответственно; плюс региональный курс). И если игра у разработчика круглая да классная, она помещается в верхний ценовой слот (\$15). Тем временем в другом месте ценовые слоты традиционно ниже и самый высокий из них – втрое менее выгодный, он приравнен к самому низкому XBLA-порогу – \$5. Что выходит: или продавай игру втрое дешевле, или кыш с поляны? Я не слишком верю в подобный демпинг, хотя и допускаю такую возможность. Тем не менее это, как ни выкрути, опять возвращает нас к моему изначальному вопросу: если разработчики считают справедливой за свой труд цену втрое меньшую, чем просят у, так сказать, «настоящих геймеров», своей подлинной и самой лояльной аудитории (конкретно: \$5 против \$15), то не получается ли так, что этих самых геймеров просто разводят на деньги лишь потому, что они любят игры и ценят их? В то время как те, кому игры эти – просто в тачпад

десять минут потыкать, поставлены в заведомо более выгодные условия именно потому, что не хотят или не готовы платить «как все». Или ещё интереснее: не кажется ли вам, что при таких раскладах (возьмём для наглядности «схему среднего арифметического», когда недоплата с одной стороны компенсируется переплатой с другой) тот самый честный геймер из своего кармана оплачивает счёт любителя айфонов? Напомню, что примерно так обстоят дела с играми пиратскими: нелегальные копии так или иначе оплачиваются из кармана покупателя, и именно цифровая дистрибуция долгое время считалась единственным возможным выходом из этого порочного круга. К чему же всё в результате пришло?



Илья Ченцов: Дело в том, что консольной версии приходится соперничать с другими играми для консоли (скажем, Xbox 360), а телефонной – с другими играми для iPhone. Чувствуете разницу? Тут даже два фактора получаются:

- 1) Одной приходится конкурировать с другими играми для консоли (скажем, Xbox 360, **которые стоят по 50 баксов**), а второй – с другими играми для iPhone (**которые стоят по 1 доллару**).
- 2) Одной приходится конкурировать с другими играми для консоли (скажем, Xbox 360, **платформы, изначально предназначеннной для игр – стало быть, владельцы которой уже позиционируются как игроманы, готовые платить за игры больше**), а второй – с другими играми для iPhone, умного телефона, владельцы которого рассматривают игры как **приятное дополнение к его основным функциям**).

Про это ещё Джеймс Силва писал в своей колонке (мы её в 16 номере за 2009 год печатали).



Константин Говорун: Тут прозвучала классная мысль – сравнение с рынком писищих игр в России.

Та же история. Десять лет назад издатели решили, что можно продавать лицензионные игры по тем же ценам, что и пираты. И с тех пор вот это «так принято» испортило и пользователей, и ритейлеров, и издателей. На iPhone, грубо говоря, никто не будет покупать дорогие игры, потому что есть дешевые. Даже если эти дорогие игры лучше. Потому что «ну не может же игра стоить так дорого».

Самое честное – просто не портить эти дорогие игры на iPhone. Но часто бывает так, что игра уже придумана и сделана, она оплачена деньгами консольщиков, уже окупилась, ну и по сути себестоимость порта – это себестоимость переноса на другую платформу. И такую игру можно продавать и за один доллар. Ну, заработать на новогодний корпоратив для разработчиков. Но проблема в том, что пользователи могут к этому привыкнуть и в следующий раз уже не будут покупать консольную версию за настоящую цену, а будут ждать дешевый порт на айфон. Поэтому что они не поймут, что 1 доллар окупает только перенос существующей игры, а не разработку. И вот следующая хорошая игра уже провалится, издатель разорится, команда будет распущена (после того, как погуляет на корпоративе), и игр больше не будет. Никаких.

С писищими играми все иначе – пользователи на Западе просто не знают, что в России есть легальные игры за 100 рублей, поэтому они и не страдают. Демпинг у нас ни на что глобально не влияет. А тут-то все всё видят – ничего не скроешь. Поэтому, думаю, приличные игры перестанут выходить на айфоны – просто чтобы не разворачивать геймеров.



Илья Ченцов: Костя, неужели на ценовую политику Steam так сильно влияют порядки в России?

Мы, повторюсь, начали разговор с того, что это на Steam можно было купить хорошие игры по смешным ценам, и не все из них были древними ветхими.



Святослав Торик: На ценовую политику в Steam влияет исключительно Valve – а точнее, ее способность договариваться с издателями о размещении их проектов на своей площадке. В большинстве случаев ролл удачный.

Недавно, кстати, читал интервью (<http://www.ag.ru/articles/interviews/5212>) с Сергеем Климовым на тему цифровой дистрибуции в России, и почему она должна быть для нас интереснее «Стима», – вот он там все очень четко и по полочкам разложил. Про ценообразование, правда, мало говорит, а жаль – политика их партнера





EA Russia в области продажи цифры на территории России просто сковывает мой мозг, например. А теперь по теме! Я считаю, что распродажи, скидочные акции и бандл-офферы типа «два в одном» – это нормально и даже выгодно, поскольку этот метод обычно метит либо в целевую аудиторию, либо в финансово недостаточную. Я вот, например, считаю большой удачей тот факт, что не успел познакомиться с God of War до прошлого года – в итоге здорово сэкономил, купив трилогию. Мог еще больше сэкономить, бесплатно скачав первую часть, но чего уж теперь...



Артём Шорохов: Какая-то порочная система. От неё один шаг до резиновой женщины намеренного отказа от покупки игр ради надежды (зачастую призрачной) на будущую скидку. Тем более, что ты сейчас говоришь даже не о скидке на застоявшийся товар и не о праздничном бонусе, а о полноценном переиздании для консоли другого поколения. Этак можно до-мышей-долгобиться довести до того, что не надо было первый StarCraft покупать – всё равно ведь через десять лет бесплатным будет на флэшке к коллекционному изданию сиквела. А там и до public domain можно дотерпеть...



Илья Ченцов: И? Чем такой подход ущербен? Тем, что в этом случае ты получаешься «не тру-геймер»? Всё равно каждый выбирает, когда покупать, исходя из баланса между желанием и «жабой». Сейчас, слава богу, прошёл переломный момент, когда игры предыдущего поколения постфактум настолько страшны, что покупать их за деньги просто смешно. Примерно начиная с Sega Genesis/Super Nintendo стали появляться игры, в которые не стыдно играть и сейчас. PSP'шная Sega Mega Drive Collection – отличное приобретение, пусть я там и играл в основном в Golden Axe I-II-III. И я совершенно не жалею, что 20 лет назад не приобрел все эти игры по суммарной цене в, условно, тыщу долларов. Справедливо ради замечу – потому что 20 лет назад я вообще не думал, что за игры надо платить.



Артём Шорохов: Нет, не этим. Тем, что я и написал: ждать можно сколько угодно и не дождаться. Прогнозируемости тут нет. И ты опять приводишь примеры

переизданий игр другого поколения. Сколько их переиздали, пять, десять? Из скольких? Я тебе встречный вопрос задам. Вот я затянул с покупкой восьмивидных Battle City и River City Ransom; подскажи, пожалуйста, в каком магазине мне их купить с набежавшей за это время скидкой? Столько лет ведь ждал, пока подешевеют...



Евгений Закиров: В Virtual Console для Wii можно купить Battle City и River City Ransom.

Это можно сделать прямо сейчас, либо подождать. Скорее всего, они подешевеют, когда появятся версии для iPhone. Если еще не. По теме: каждый раз, когда в Steam устраиваются распродажи, я трачу максимум баксов 50 на очень крутые игры, которые раньше казались дорогими, а за пять-то долларов...



Артём Шорохов: Ты их точно видел? Я их искал по полному списку и не нашёл. Вероятно, нужен американский аккаунт – в европейском только богомерзкая Gang Streets.

И тем не менее, речь не о скачиваемых играх для Wii, а о картриджах. Применительно к примеру Ильи: мне не нужны PSP-компиляции без мультиплеера или с настолько лагающей «отмазкой» (помню, как пытались поиграть с TD в Midway Arcade Treasures на «Игромире»), что и пробовать больно. Я хочу дать другу второй джойстик и сесть у телевизора. Но, имхо, нас сносит в сторону. Речь-то шла о распродажах, а не о переизданиях. Тут, думаю, двух мнений быть не может: распродажи = хорошо. =) Если это именно скидки, а не демпинг. Вот демпинг мне не нравится. Мне, как покупателю, никто не удосужился объяснить почему во втором ларьке слева пакет молока дороже, а за углом дешевле. Да и своим умом мы не ушли дальше анекдотичного «потому что там так заведено». Пользуясь случаем, передаю привет «Ашану»! =) **СИ**





СОПРОТИВЛЕНИЕ БЕСПОЛЕЗНО

- Аналоговые стики с регулируемой жесткостью
- Две дополнительные полностью программируемые кнопки
- Кнопки действий с подсветкой и быстрым откликом

Спрашивайте в магазинах:



eu.razerzone.com/onza



КОНСТАНТИН ГОВОРУН



В первые поклонник игр получил возможность сказать что-то стране, не боясь того, что на монтаже все изгадят, порежут и оставят лишь одну-две выдернутые из контекста реплики. Честное слово, я не могу припомнить ничего подобного. Дружелюбный и явно отличающий Battlefield от Sonic the Hedgehog ведущий – и вовсе предел мечтаний. Оппонент, требующий запретить и сжечь все игры, был подобран идеально – заслуженный журналист, профессиональный борец с ветряными мельницами, настоящий русский джектомпсон, не имеющий, как водится, ни малейшего представления о теме. Даже печально известный депутат Селезнев – и тот догадался проконсультироваться со специалистами и вооружиться какими-никакими, но конкретными фактами. С ним спорить было бы сложнее, ведь в Modern Warfare 2 действительно есть вещи, которых быть не должно. Тут же человек продемонстрировал стране всю невнятность и бессвязность претензий к играм сам, практически без моей помощи. Главный аргумент – то, что два с лишним года назад с его подначки четырнадцатилетний мальчик смог купить в магазине игру за 79.99 рублей. Жестокую. И его, дескать, продавец не остановил. Самое смешное, что с этой претензией критик игр выступал некоторое время назад на канале «Культура», где ему внятно объяснили: диск – пиратский, магазин – нелегальный, именно поэтому на полиграфии и не обнаружилось знака «18+». Но вот вам новый телевизор, и журналист повторно предъявляет ту же историю. Жестокие игры дешевы и доступны кому попало! Это уже даже не смешно. Разумеется, поклонники игр в комментариях в Сети поддержали меня (некоторые, правда, упрекали за агрессивность и эмоциональность), но больше всего мне понравилась такая реплика: «Врен, хоть и мудак, но он нас защитит! Все правильно говорит!» Так вот, на это хочу сказать следующее: защитить себя и собственное увлечение можете только вы сами.

Расскажу пару историй. Например, три года назад над существованием канала 2x2 нависла угроза. Точно такие же джектомпсоны (из корыстных или еще каких побуждений – неважно) решили, что транслируемые на нем мультфильмы (вроде Happy Tree Friends) не подходят детям (!), поэтому лавочку стоит прикрыть. Отмечу, что логика – ровно та же, что и с играми. Дескать, это детское увлечение, для детей не годится, а взрослые мультфильмы якобы не смотрят. Вывод? Отказать каналу в праве на существование! Позже к этому добавились претензии религиозных общин к «Симпсонам», «Футураме» – в общем, всей эфирной сетке канала.

Just do something!

Восьмого сентября что-то во Вселенной сломалось, привычный ход вещей нарушился. Первый канал отвел десять минут на честную дискуссию о насилии в играх. В прямом эфире, в прайм-тайм.

Лицензия на вещание у 2x2 как раз истекала, и продлевать ее, вроде как, регулирующие органы не собирались. И чем это закончилось?

В блогах была развернута кампания в поддержку канала. Но ладно Интернет, где все любят потрещать языком, – в Москве прошла серия пикетов и концертов, куда пришли живые люди. Ногами! В основном, те, кто никогда ни в каких политических акциях не участвовал. Можно сколько угодно говорить о том, что кровавый режим притесняет оппозицию, уничтожает свободу слова, но штука вот в чем. Одни те же унылые завсегдатай митингов действительно ни на что не влияют. Только дорогу перекрывают в центре Москвы так, что никуда не доехать. А вот молодые, активные, успешные люди с конкретной претензией, которые столько лет молчали, а потом вдруг заговорили и даже вышли на улицу – это важно. С этим считаются. Именно поэтому с каналом 2x2 был найден разумный компромисс.

Точно такая же история прямо сейчас происходит с законом о платной рыбалке. Стоило только людям осознать, что их могут заставить платить деньги за любимое увлечение, и апатию – как рукой сняло. Поклонники рыбалки – простые русские мужики, которые пять дней в неделю пашут на работе как проклятые, а на выходных едут на реку с удочками, – сказали власти, что им такая идея не нравится. И тут же закон был отправлен на доработку, а по факту – в долгий ящик. А почему? Потому что мужиков таких – миллионов двадцать, а то и тридцать.

Геймеров в России тоже немало. Совсем хардкорных, конечно, всего несколько миллионов, но сочувствующих – в разы больше. И вам всем важно понимать одну вещь. Государство вряд ли захочет вас обидеть специально – неизвестно. Может произойти история как в Греции несколько лет назад. Хотели прикрыть подпольные казино, а случайно приняли закон, защищающие все компьютерные и видеоигры. Вообще. Так вот текст сформулировали. И по-

требовалось вмешательство Евросоюза, чтобы исправить ситуацию и вернуть игры на прилавки. Представьте себе, что Дума из лучших побуждений вводит в России систему возрастных рейтингов. Дескать, детям – только мирные, добрые игры, взрослым – Battlefield и Call of Duty. Проблема в том, кто и как будет выставлять эти рейтинги. Вот выйдет, например, игра в Европе. Привезут ее в Россию. Дадут чиновникам. Месяца через два они игру включат и начнут изучать. Еще через два вынесут вердикт. Через неделю тираж отправится в печать – тогда, когда все геймеры уже сто раз пройдут до конца пиратскую или же заказанную через Интернет легальную копию. Вы скажете: достаточно просто скопировать европейский рейтинг, это быстро! Но это невозможно. Во-первых, есть разработанные в России игры, их все равно надо будет оценивать самим. Во-вторых, европейский рейтинг пропустит оскорблений русских в Modern Warfare 2, а нам это нужно отсечь. Вот и получается, что благое намерение фактически уничтожит цивилизованный рынок игр, оставил в неприкосновенности пиратский. На который уже повлиять не смогут ни издатели, ни депутаты, ни журналисты. И кому от этого будет лучше?

Геймеров в России не просто много – их средний возраст стремительно растет. Люди, выросшие на «Денди» и «Сеге», сейчас занимают все более значимые посты – в СМИ, IT-бизнесе, тех же политических партиях. И если голос школьников и даже студентов вряд ли кто услышит («Это же дети! Им промыли мозги игры! Но мы-то их вылечим!»), то взрослые и успешные люди вполне могут самоорганизоваться и посторять за свое увлечение. Не стесняться любви к играм, а продавливать свою точку зрения в любых дискуссиях, по любому поводу. Делать так, чтобы наш голос был слышен все громче и чаще. И чем раньше вы начнете влиять на общественное мнение, тем меньше шансов на то, что в один прекрасный день вы приедете в магазин за игрой и увидите там пустые полки. **СИ**

EDIFIER®

ВЫБЕРИ
СВОЮ МОДЕЛЬ
www.edifier.ru

P1060

- USB-ПОРТ
- ВСТРОЕННЫЙ МРЗ ПЛЕЕР
- 4 1/2 – ДЮЙМОВЫЙ ДИНАМИК САБВУФЕРА
- ДЕРЕВЯННЫЙ КОРПУС САБВУФЕРА И САТЕЛЛИТОВ

mp3



P3060

- 6 1/2 – ДЮЙМОВЫЙ ДИНАМИК САБВУФЕРА
- USB-ПОРТ ДЛЯ ПРОСЛУШИВАНИЯ МРЗ
- ДЕРЕВЯННЫЙ КОРПУС САБВУФЕРА И САТЕЛЛИТОВ

mp3



ТЕХНОЛОГИИ
S2000



ДИЗАЙН
IF500



МОЩЬ
S730



КОМПАКТНОСТЬ
MP300 PLUS



ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Европейский уровень

Для меня главным событием лета стало посещение выставки GamesCom в Германии. До этого я нигде не бывал, Е3 и уж тем более TGS не видел. Был разве что на российской выставке – на «Игромире» – но, сами понимаете, удовольствие от посещения тесного павильона на ВВЦ, набитого так сразу и не скажешь кем, сомнительное. А тут – Германия, размах! Поехал в составе выездной группы «Канобу», хотя большую часть времени работал один – в мои обязанности входило только ведение блога о поездке, так что у меня было время и на презентации сходить, и саму организацию мероприятий посмотреть.

Когда у меня выдалась свободная минутка, я первым же делом отправился искать стенд Capcom. Вот ничего не могу с собой поделать, такой вот саркоманиак. Стенд оказался очень маленьким, зато игры были представлены классные: одна площадка отведена под новейшую сборку Street Fighter x Tekken (в качестве контроллеров – только стики), другая – под Dragon's Dogma. Где-то возле демонстрации Dragon's Dogma я встретил Константина Говоруна, который вроде как подсказал как убить босса. Дескать, он-то был на Е3, он там видел! Оказалось, что Константин наврал: не нужно было бегать и приманивать грифона трупами убитых противников – достаточно было пульнуть в него огненный шар. Монстр загорится и сам упадет на землю! (На самом деле, прелест Dragon's Dogma – в вариативности битв с боссами. Никаких дурацких скриптов, никакого пинания монстра в пятку. Всегда есть несколько способов одолеть босса или какую-то конкретную фазу! И это прекрасно. – Прим. Константина Говоруна).

Там же можно было ознакомиться, например, с Resident Evil: Revelations, но я решил спуститься в бизнес-зал, где все те же игры (плюс Ultimate Marvel vs. Capcom 3, например) можно было посмотреть без необходимости стоять в толпе шпрахеющей немчурьи. Меня, правда, больше удивило не это. Когда я нашел уголок компании в бизнес-зале, я сразу увидел, что называется, весь цвет Capcom – геймдизайнеры, продюсеры, все-все-все. Они не показыва-

ли игры, не давали интервью, а просто сидели и о чем-то между собой переговаривались. С ними мог поболтать любой журналист. Вот так все просто. Но при этом демонстрацией всей линейки компании занимался смешной пиарщик, которого я видел первый раз. «Достаточно про Street Fighter x Tekken? Не, еще показать? Ну, давайте только недолго, надо еще Operation Raccoon City успеть посмотреть!»

Зато Namco Bandai отхватили себе приличную площадку и на выставке (под GamesCom отведено около десяти залов, каждый из которых по размерам превосходит павильон под «Игромиром»), и в бизнес-зоне. Правда, была какая-то чехарда с разработчиками. Понятно, почему Ridge Racer Unbounded показывали финны, но почему во время презентации Soulcalibur V вышел какой-то незнакомый человек и сказал что-то вроде «вообще, я продюсирую другие проекты, но расскажу и про пятый Soulcalibur». Презентация, кстати, тоже проходила на аркадных стиках, только на этот раз от Hori. После долгого рассказа о всякой ерунде собравшимся журналистам предложили попробовать поиграть против друг друга. Я победил!

Кадзутоки Коно бодро рассказал про новый Ace Combat, впрочем, как-то избегая взглядов журналистов. То есть он говорил и смотрел на экран, а когда поворачивался лицом к публике, прикрывал глаза и кивал, как бы соглашаясь с тем, что показывать по сто раз трейлеры, пускай и с PS3, это какое-то надувательство. Зато он подтвердил, что в игре будет Москва. Еще

бы ее там не было, в Assault Horizon же главный злодей – русский!

Наконец, последнее, что произвело на меня впечатление, касается линейки игр от Sega. Binary Domain на удивление хорошо выглядит. Да что там, выглядит просто великолепно! Но мне все же больше запомнилась Anarchy Reigns: там и персонажи поинтереснее, и настроение узнается сразу. Правда, после прочтения статьи Натальи Одинцовой мне почему-то показалось, что мультилеер в игре – довесок, что-то второстепенное. На презентации на GamesCom 2011 сразу сказали, что это многопользовательская игра, ориентирована на онлайн, со всеми вытекающими. Да, мол, будет и сюжетное что-то там, и даже два героя, но это все не столь важно и вообще относиться к этому как к разминке, тренировочному режиму, своего рода вступлению. Кстати, забавное наблюдение. На скриншотах можно встретить разные цвета костюмов героев, в то время как в продемонстрированной версии по арене бегали три одинаковые серые Саши, и попробуй разбери, какая из них – противника, а какая – твоя. А в другом раунде за первое место сражались две абсолютно одинаковые Матильды.

В общем, впечатлений после поездки осталось много. Для меня все было в новинку, и возможность вот так просто поболтать с разработчиками, геймдизайнерами, продюсерами тех игр, которые ты сам ждешь, понячалу даже пугала. Понятно, что среди других мероприятий подобного рода GamesCom занимает не первое и даже не второе место. Но даже это вдохновляет. **СИ**

DARK SOULS™

ПРИГОТОВЬСЯ К СМЕРТИ!

РЕКЛАМА



16™
www.pegi.info

PS3.
PlayStation 3

PlayStation®
Network

XBOX 360.
XBOX LIVE.

1C-СофтКлаб
FROM SOFTWARE

Dark Souls™ & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc. ©2011 FromSoftware, Inc.
“PS3”, “PlayStation”, “PS3”, “PlayStation”, and “XBOX” are trademarks or registered trademarks of Sony
Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks
of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.





СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Почему Activision модно ненавидеть

Сначала Square Enix, потом Konami, сейчас Activision – можно подумать, что я недоволен всем подряд, не правда ли? На деле же две охаянные мной ранее компании когда-то были в списке моих любимых, и моя досада вызвана тем, что они «испортились». Activision же я не любил никогда, а в последние годы поведение компании и ее руководителей стало вызывать открытую неприязнь – как у меня, так и у широкой общественности. Постараюсь подытожить все то, за что в народе нелюбимы Бобби Котик и его подопечные.

K

отик купил Activision в 1991 году, когда компания была на грани банкротства.

На протяжении 90-х ее собственные IP, будь то Pitfall или

Vigilante 8, так ни разу и не стали суперхитами – но с начала 2000-х все изменилось благодаря Tony Hawk's Pro Skater и Spider-Man. В то же время большинство американских компаний смотрели в сторону Интернета и продолжали наращивать мыльный пузырь «доткомов», а Котик,

воспользовавшись падением спроса на игровых разработчиков, приобрел ряд студий, с которыми раньше работал на контрактной основе.

Дальнейшее портфолио Activision заметно потеряло в разнообразии: большую его часть составили игры по лицензии и сиквелы успешных релизов. Такой подход Котик использовал и при управлении Activision Blizzard, образовавшейся после слияния его компании с Vivendi. У последней ведь, помимо сверхуспешных IP Blizzard, имелось множество других, в том числе и находящихся в разработке. Котик отмахнулся от заметной их части – дескать, ему не нужны IP, которые «не могут быть эксплуатированы каждый год на каждой платформе, не имеют четкого потенциала для создания сиквелов, и не вырастут со временем в 100-миллионные бренды». Самый яркий пример брошенных тогда проектов – Brutal Legend, за который Activision, однако, мигом ухватилась зубами, как только его прикрыла своим широким крылом Electronic Arts. Дело почти дошло до суда – но два издательства-гиганта смогли-таки урегулировать конфликт, пусть и попортив друг другу при этом немало крови.



Когда через пару лет Тима Шафера, главу Double Fine, спросили, что он думает о Котике, тот не сдержался: «Да, у него есть обязательства перед акционерами. Но я думаю, что он может их выполнять, не становясь полным засранцем. Он может, но не хочет. Он демонстративно не любит игры, и мне кажется, для индустрии такой подход не особо-то и хорош. Надеюсь, он уйдет куда-нибудь еще, в индустрию, которая ему больше подходит. Производство оружия, может быть?» Представители Activision поспешили это опровергнуть, заявив, что «Бобби всегда очень любил игры». Ну конечно, ага, двести раз. Котик никогда не говорил ничего об играх: очевидно же, что ему интересны не они сами, а то, как их можно повыгоднее продать. Само собой напрашивается сравнение с Джоном Риччиелло, который постоянно рассуждает как о проектах EA, так и о релизах конкурентов, с точки зрения геймера (в том числе, по крайней мере). Котик же не играет вообще – по его словам, потому что он быстро ко всему привыкает.

Как бы то ни было, Тим Шафер прав в том вопросе, что для Котика всегда на первом месте сто-



ят инвесторы. Спору нет: Котик – эффективный руководитель, он умеет делать деньги и заставлять видеоигры приносить прибыль. Инвесторы вообще его должны на руках носить. Но инвесторы – это лишь одна сторона вопроса; другая – это потребители. Геймеры, которым слова и действия Котика очень не по вкусу.

Котик неоднократно жаловался, что его реплики (например, про ежегодную «эксплуатацию» игр) вырываются из контекста, что он разговаривал с инвесторами на языке инвесторов и не ожидал, что его речь станет достоянием общественности. Но ведь это не меняет смысла, правда? Естественно, работая на публику, он говорил бы про то, что все делает исключительно ради потребителей – тех самых, наверное, что прокляли его трижды за одну только *Brutal Legend*.

В продолжение темы давайте обратим внимание на стоимость игр – безусловно, большую для потребителей тему. Так, Activision первая ввела тренд просить за PC-игры ту же цену, что и за консольные (а ведь, как мы все знаем, никаких отчислений платформодержателю в этом случае не предусматривается). К счастью, пока что никто, кроме Electronic Arts, не последовал этому примеру. А в Великобритании, например, новые части *Call of Duty* стоят на 10% дороже любой другой игры нынешнего поколения – просто потому, что Activision уверена в спросе даже при увеличенной стоимости. Что Котик думает на этот счет? «Если бы все решения принимал я один, я бы повысил цену еще больше». Да, это еще одна из тех «непонятых» реплик, которые не предназначались для геймерских ушей.

Или вот, например, цитата из тех времен, когда ритм-игры были на пике популярности. «В предыдущем поколении видеоигр вы тратили \$50 на игру, проходили ее и относили обратно в магазин, чтобы поменять на другую. А сегодня мы попросим \$100 за гитару. А можно еще добавить микрофон или барабаны, а еще вы можете купить пару-тройку дополнений, музыку разную. За время вашего владения игрой вы купите, наверное, порядка 25 сборников песен. Таким образом, то, что раньше продавалось за \$50, сейчас продается за \$500». К слову, именно Activision в первую очередь поспособствовала перенасыщению рынка ритм-игр своим бесконечным сиквелоклепанием. А после гибели жан-

ра Котик попросту распустил ранее работавшие над музыкальными проектами студии.

На бис: «Цель, с которой я 10 лет назад привел в компанию много людей из сектора потребительских товаров, была проста – убрать все веселье из создания видеоигр». Котик впоследствии оправдывался, говоря, что это он так шутил, но ему, кажется, никто уже не верит. Особенное когда его ставленник Томас Типпел, пришедший в Activision из Procter & Gamble, заявлял следующее: «Когда люди спрашивают меня "Как вы можете делать еще *Call of Duty*?", я всегда им отвечаю, что работал на компанию, которой каждый год надо было придумывать, как делать белую рубашку еще белее. И именно это они делали с *«Тайном»* на протяжении 35 лет».

К слову о *Call of Duty* – Infinity Ward, Джейсон Вест, Винс Зампелла, невыплаченные \$100 млн. Вы знаете эту историю. Я лишь хочу подчеркнуть, что Вест и Зампелла, помимо прочего, обвинили бывших работодателей в ограничении креативной свободы разработчиков и в принуждении их к работе над сиквелом к *Modern Warfare* вместо оригинального IP.

Но Котику мало того, что ежегодные *Call of Duty* одна за другой бьют рекорды по популярности и прибыльности: он хочет введения дополнительных моделей монетизации. На вопрос, что Котик изменил бы, будь у него одно желание, он ответил: «Оделал бы из *Call of Duty* сервис с онлайн-подпиской». И вот на горизонте маячит *Call of Duty Elite*...

А теперь давайте посмотрим, что случилось с Blizzard, компанией с практически безупречной репутацией (почти Rockstar!), после слияния с Activision.

Цена за посещение BlizzCon растет в полтора раза, а просмотр трансляции в Сети (то, что бесплатно делают все во время E3 и прочих выставок) стоит \$40. В *World of Warcraft* появляется все больше платных фич, включая маунта за \$25. *StarCraft 2* становится трилогией. 40 у.е. за кампанию. Русская версия игры с ограничением по времени. Из *SC2* пропадает поддержка LAN-игры. И в планах – магазин, где карты для *SC2* будут продаваться за реальные деньги.

Diablo III – та же песня. Никакого LAN, никакого оффлайна. Весь синглплеер – только через Battle.net с обязательной постоянной связью

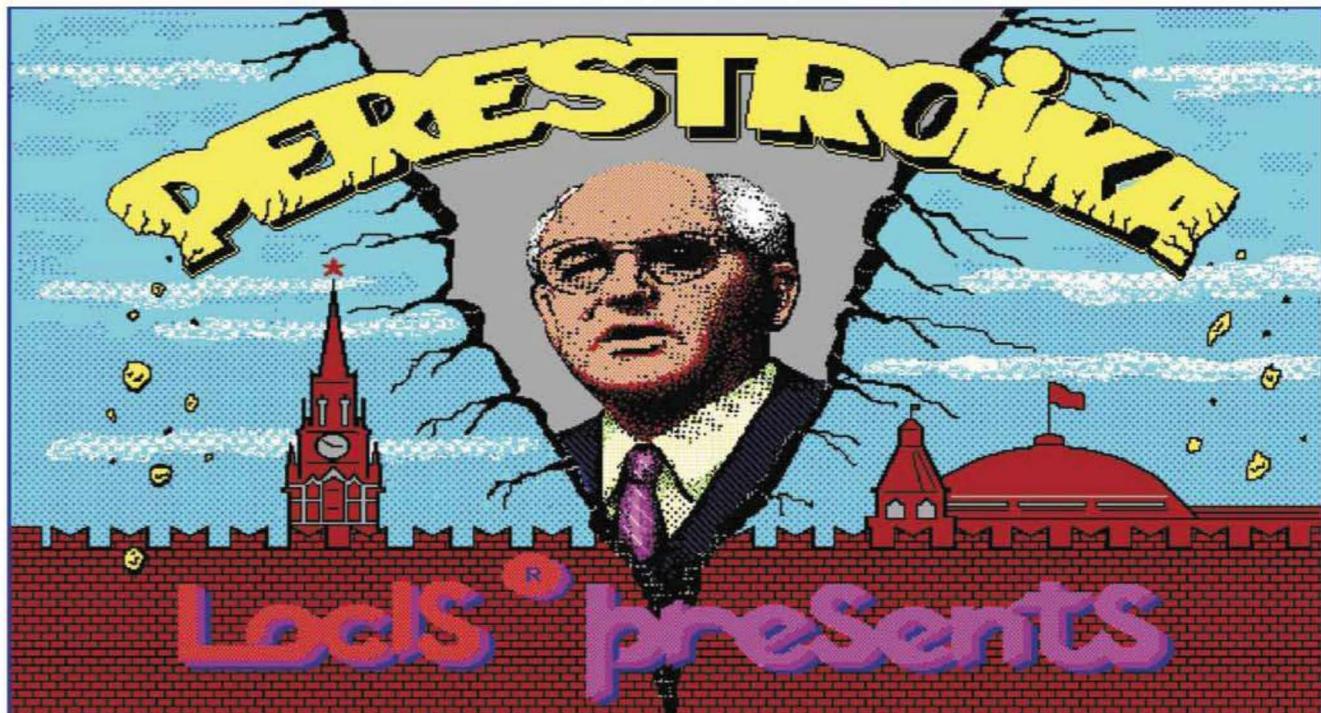
с близзардовскими серверами. Иными словами, Blizzard встраивает в игру тот же DRM, что настроил огромное количество PC-геймеров против Ubisoft (и от которого Ubisoft в итоге отказалась). Самый шик – они говорят, что это не противопиратская мера, нет-нет, это все ради пользователей, чтобы подлецы всякие не читерили. И только.

И в довершение всего – в *Diablo III* будет аукцион, на котором пользователи смогут продаивать шмот за реальные деньги, а «Близзы» с каждой транзакции будут иметь процент. Кто-то, возможно, захочет меня здесь упрекнуть, сказав, что аукцион необязателен, а столь любимая мной Valve тоже устроила магазинчик в *Team Fortress 2* – но разница ведь налицо. TF2 абсолютно бесплатна, Valve получает от вас ровно столько денег, сколько вы сами захотите заплатить, а обмен предметами там свободен. А *Diablo III* будет при стоимости в 60 евро хлестать процентами по лицу всех, кто захочет торговаться ве-щами. Монетизация!

На мое счастье, Activision не выпускает ничего такого, что мне нравилось бы, и поэтому передо мной не стоит дилемма – я просто не пользуюсь продуктами этой компании. Не то что мне не хотелось бы – я был бы рад, если бы кампания SC2 была удобоваримой, а *Diablo III* позволила бы мне просто пройти ее в одиночку без лишних хлопот. Но пока что все, что я вижу со стороны Activision – это гибель неплохих задумок в стремлении монетизировать все и вся. Поддерживать подобное, по-моему, просто нельзя. **СИ**



Бобби Котик в фильме «Человек, который изменил все» (*Moneyball*) играет роль самого себя – жадного до денег начальника.



Илья Ченцов

► Двадцать лет без Союза – двадцать лет с «Никитой»

Моё первое знакомство с «Перестройкой» произошло благодаря отечественному телевидению, только-только ставшему из советского российским. Не помню, какую мораль хотели вывести из существования этой игры авторы передачи, но отчётили врезалось в память, что по экрану носились разноцветные человечки, похожие на карикатурного Михаила Горбачёва – демократы и бюрократы в костюмах и галстуках, изображённые в изометрическом ракурсе. Каково же было моё удивление, когда я годы спустя наконец сам добрался до «Перестройки» и узнал, что её герой – некий абстрактный зелёный глазастик, собирающий ещё более абстрактные пилюли и монетки. Горбачёв, впрочем, в игре присутствовал – но только в заставке, сопровождаемой писиспикерной аранжировкой «Дубинушки», где были слышны не только музыка, но и слова. Наконец, чтобы написать эту статью, я снова раскопал игру, запустил через DOSBox... но, как я ни мучился с настройкой скорости виртуального CPU, знакомая мелодия из наушников не зазвучала – раздалось лишь еле слышное шипение.

Безусловно, «Перестройка» (Toppler для не заинтересованных в истории государства Российского) не была лучшей игрой в 1990 году, когда вышла – ведь тогда же на PC появились «Принц Персии», Wing Commander и King's Quest V. Разумеется, не стала она лучше и в 1991 году, когда свет увидели кровавая Dangerous Dave in Haunted Mansion, а также «кинematографические» Defender of the Crown и Another World. Зато в девяносто первом произошёл путч, а вскоре развалился Со-

ветский Союз, и приключения то и дело садящегося в лужу лягуша-политика, да ещё и с «дубинушкой»-Горбачёвым в заставке стали ой какими злободневными.

Почувствовав, что нашупана правильная струя, Никита Скрипкин, автор внезапного хита, отмежевался от кооператива «Локис» и вместе с товарищами создал компанию, которую решено было назвать Nikita.

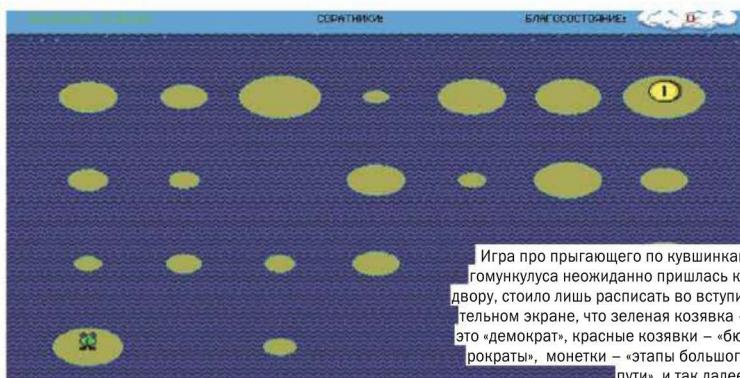
В 1993 году, когда под стенами Дома правительства вновь завозилась тяжёлая бронетехника, Nikita выпустила «Осаду Белого Дома» (кстати, один из

первых коробочных релизов компании). Название исполняемого файла supertop. exe сразу же давало понять, что перед нами – продолжение «Перестройки», сиречь Super Toppler. В заставке звучала уже не «Дубинушка», а новый гимн (тот, что без слов и на музыку Глинки). Тонущие листочки превратились в то и дело раскрывающиеся водосточные решётки, беззащитный лягушонок-демократ стал суровым спецназовцем с базукой, прорывающимся к Белому Дому, чтобы освободить его от «неприятелей». Неприятели-заговорщики выглядели сущими вампирами, и при встрече с солдатом глотали его целиком. В принципе, игра просто могла бы называться «GI Vasya vs Vampire Man-Eaters», если бы не вступительная сцена с цитатой из «Коммерсанта

Раскрасил гномика – убей заговорщика!



Сайт Nikita.Online называет её «первой российской игровой компанией, которая существует на рынке с 1991 года». Если формулировать таким образом, то утверждение похоже на правду: первые игры Gamos (7 Colors, «Собор») тоже появились в 1991, но она, увы, до наших дней не дожила (забавно, что руководитель Gamos Евгений Сотников ушёл в компанию Cybiko, которая в дальнейшем, помимо римейков «геймосовских» игр, выпустила на своих мобильных устройствах... клон «Перестройки»). Doka Studios, известная стратегиями «Выюга в пустыне» и Total Control, была основана в 1987 году, и, хотя ныне следов деятельности фирмы на игровом фронте не наблюдается, её генеральный директор Константин Шевчук заверил нас, что она всё ещё существует. И это, пожалуй, единственная компания из российских игровых разработчиков и издателей, способная померяться с «Никитой» аксакальскими бородами. Для сравнения: «Акелла» и «Бука» существуют с 1993 года (первая собственную разработку «Бука» выпускает лишь в 1996 году), «СофтКлаб» – с 1994, Snowball Studios и Nival – с 1996.



Игра про прыгающего по кувшинкам гомункулуса неожиданно пришла ко двору, стоило лишь расписать во вступительном экране, что зеленая козявка – это «демократ», красные козявки – «бюрократы», монетки – «этапы большого пути», и так далее.

НИКИТА СКРИПКИН, ДИРЕКТОР КОМПАНИИ «НИКИТА»:
«КОГДА НАРОД ИГРАЛ В „ПЕРЕСТРОЙКУ“, Я ХОДИЛ УДИВЛЁННЫЙ И ВСЁ ВРЕМЯ СПРАШИВАЛ: „ВЫ ЧЕГО ЭТО, ТУЖИКИ, С ДУБА УПАЛИ?“». (ИЗ ИНТЕРВЬЮ ЖУРНАЛУ «МАГАЗИН ИГРУШЕК», №7-8'1996)

Daily» и пальящим по белому дому танком, да понатыканные между уровнями кусочки кинохроники. Очень умильно на этом фоне выглядела система защиты, где нужно было раскрашивать симпатичного гномика (видимо, позаимствованная из детских и обучающих проектов «Никиты»).

На провокацию поддались не только геймеры, но и оппозиционеры, правда, поздновато – в 1995 году. В газете Демократического союза «Свободное слово» появилась статья Александра Артёмова (полный текст её можно найти по адресу: <http://slovods.narod.ru/artemov/25.html>), где он иронически чествовал Никиту и «Никиту» за то, что компания опередила Запад, где «ещё не научились снимать золотые сливки из крови убитых граждан», и предлагал от себя сценарии «Раскулачивание» и «Смерть врагам народа!», а также прозорливо предрекал появление сквела. А вы говорите «No Russian».

Кроты

Элементы политической пародии появились и в последующих проектах «Никиты»,

иногда словно исподволь. Так, крот-военачальник в «Твиггере» (1996) цитировал генерала Лебедя, а главный герой квеста «Новый Робинзон» (1999) весьма напоминал Егора Гайдара. Но здесь эти отсылки уже не были продающим фактом: «Новый Робинзон», например, хоть и проигрывал по реалистичности суровому французскому «симулятору человека в экстремальных условиях» Robinson's Requiem (о нём как-нибудь в другой раз), мог похвастаться симпатичной графикой, логичностью задач и приятной реакцией на неправильные действия.

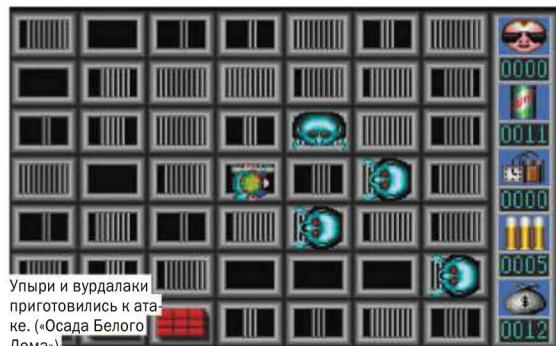
«Твиггер» же был задуман как часть сборника небольших игр для Windows, но постепенно обзавёлся обёрткой самостоятельного проекта: рендеренными в 3D заставками между уровнями, стёбным техно-саундтреком в актуальном в ту пору формате CD-Audio и стильной металлической коробкой. Однако, даже если отвлечься от оформления, игра, безусловно, была классом выше, чем «Перестройка»: здесь было уже уместно говорить о дизайне уровней и искусственном

ОЛЕГ КОСТИН, ХУДОЖНИК И СЦЕНАРИСТ «ТВИГГЕРА»: «НИКАНОГО ЛЕБЕДЯ ТАМ И В ПОМНИКЕ НЕТ. Но „ЭФФЕКТ ЛЕБЕДЯ“ ПРАВДА, ЕСТЬ. ТЫ ЛЕПИЛ ВОЕННОГО, ЛЕБЕДЬ – ВОЕННЫЙ. ВОТ ВСЕ И ВИДЯТ В КРОТЕ ИЗВЕСТНОГО ГЕНЕРАЛА. Да, ПАРА ВЫСКАЗЫВАНИЙ – ЕГО. Но ЛЕБЕДЬ САМ ПО СЕБЕ НЕ СЛИШКОМ ОРИГИНАЛЕН». (ИЗ ИНТЕРВЬЮ ЖУРНАЛУ «МАГАЗИН ИГРУШЕК», №7-8'1996)

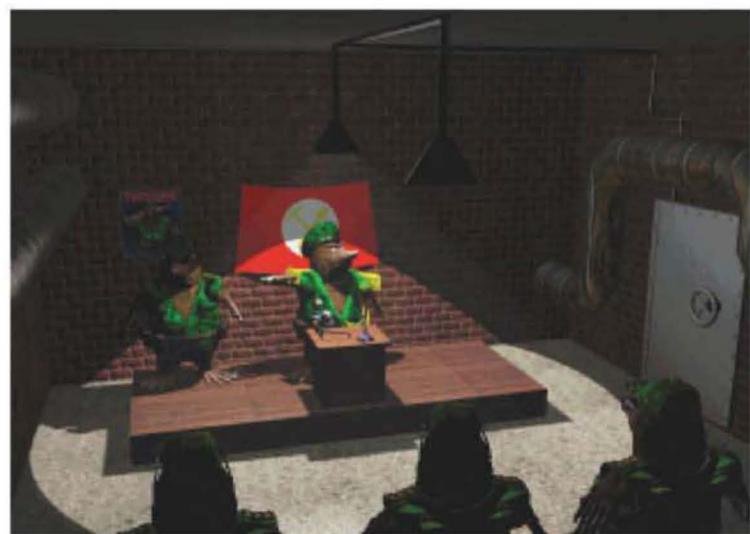
Во вступительном ролике «Нового Робинзона», помимо Робинзона-Гайдара, появляется ещё и... Барак Обама (внимание на экран телевизора!). Ну, то есть, на самом деле это негритянский диктор – тоже, в общем, странное явление для России.

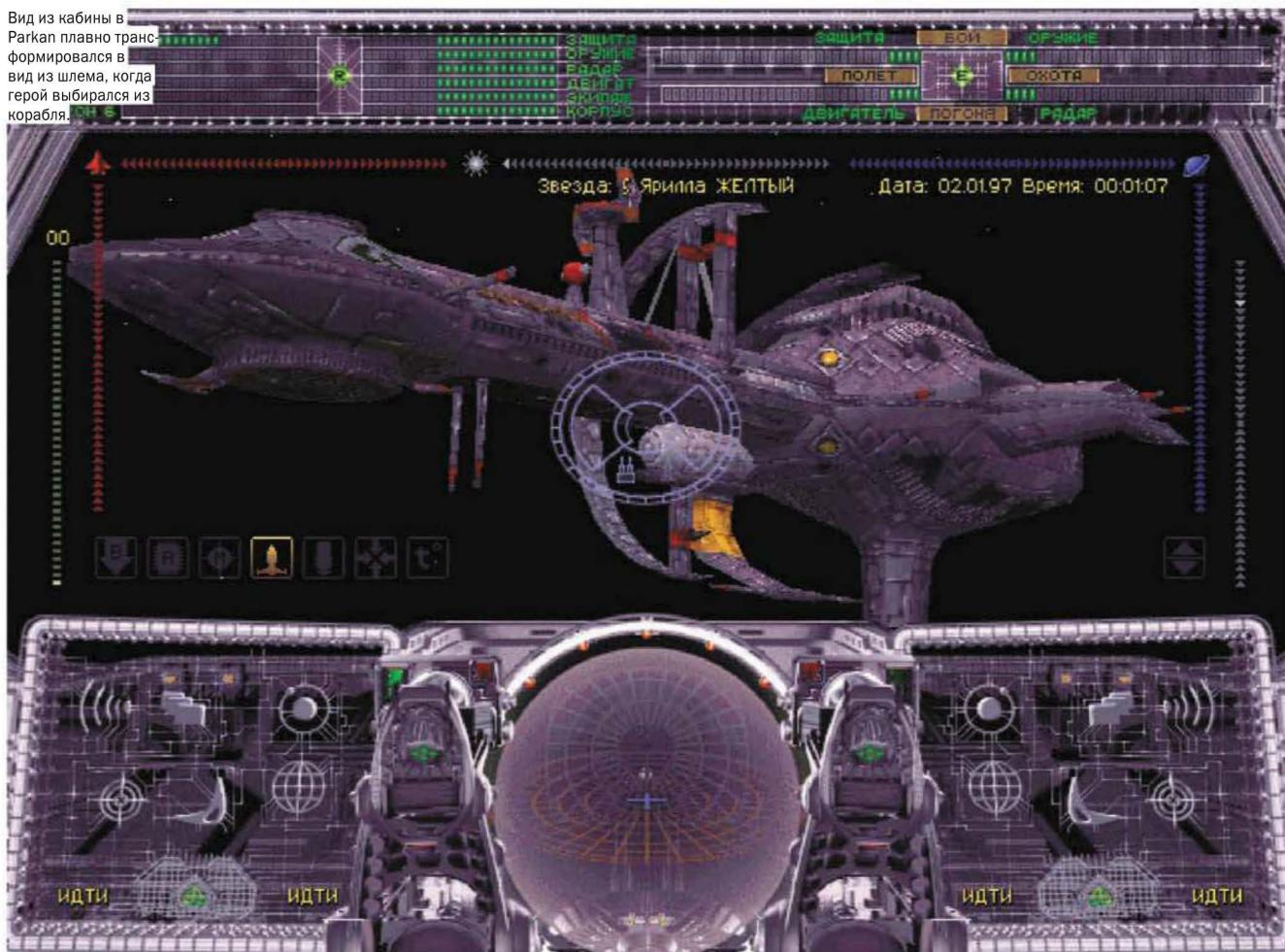


Между уровнями в «Осаде Белого Дома» можно было продавать и покупать патроны, мины замедленного действия и банки, позволяющие прыгать. Цены росли по мере приближения к цели. Всё вместе напоминало скорее «Метро 2033».



Внизу: Речь Верховного Главнокомандующего. (Twygger)





интеллекте противников; впервые в игре «Никиты» был мультиплер (как по сети, так и за одним компьютером). Задуманный как «Digger для двоих», Twigger постепенно превратился в совершенно безумный экшн с элементами стратегии: два боевых бульдозера-«крутохода» собирали морковку, прорывая ходы на прямогульном поле, и высаживали яйца, из которых вылуплялись воинственные кроты. Просто хоть аниме снимай!

Роботы

Где-то между «Твиггером» и «Робинзоном», а также десятками образовательных продуктов, которые, говорят, хорошо расходились в Скандинавии, Никита и компания удивили россиян, выпустив Parkan (1997) – космический симулятор, не похожий ни на что из предыдущих творений фирмы: не было в нём ни политических аллюзий, ни ведущих себя неподобающим образом зверюшек.

Проект, тем не менее, был своего рода программным: Скрипкин считал, что будущее именно за симуляторами с максимальными детализацией происходящего и свободой действий игрока. Так что полёты в космосе (с трёхмерными кораблями) в «Паркане» плавно перешли в странствия по кораблям и базам (со спрайтовыми инопланетянами-роботами), при этом можно было, как водится, пиратствовать, торговать либо выполнять миссии, а также захватывать целые планеты и потом доить с них топливо (служащее в игре также деньгами) и оборудование. Такого уровня симуля-

ции, тем паче в русских играх, в те годы не было практически ни у кого, так что рубились в «Паркан» взахлёб, закрывая глаза на унылый технодизайн и радуясь случайному генерируемым шутер-уровням и планетным системам. «Никите» удалось одержать техническую победу над сериалами Privateer и Elite – ведь там нельзя было гулять по станциям в полном 3D!

Название стало знаковым, так что под ним даже вышли две игры, явно за уши принятые во вселенную «Паркана»: «Parkan. Железная стратегия» (2001) и её продолжение. Механикой они напоминали Battlezone 1998 года: шутер от первого лица превращался в меха-симулятор, стоило лишь вашему герою оседлать «варбота», а симулятор уступал место стратегии в реальном времени, когда герой добирался до базы и получал возможность не только дистанционно управлять варботами, но и производить их, а также конструировать из крыльев, ног и... пушек, ясное дело. Опять же, это было технологично, увлекательно, необычно и одновременно модно, и в России такого никто до «Никиты» не делал.

Насекомые

Дилогия «Шестое измерение»/«Полный улёт», хотя и разрабатывалась не основателями, а внешней командой из Ростова-на-Дону, соединила в себе характерные черты игр «Никиты»: сказочные мотивы, как в «Бармалеях», и политическую пародию в духе «Перестройки» и «Твиггера»;

НИКИТА СКРИПКИН, ДИРЕКТОР КОМПАНИИ «НИКИТА»:
«СУДЬБОНОСНОЕ ПРОРИЩАНИЕ: САМОЙ ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА, ПО МОЕМУ ТВЕНИЮ, СТАНЕТ ПРОГРАММА, НАИБОЛЕЕ ТОЧНО МОДЕЛИРУЮЩАЯ ОСНОВНЫЕ (ФИЗИЧЕСКИЕ, ХИМИЧЕСКИЕ, БИОЛОГИЧЕСКИЕ) ЗАКОНЫ ВСЕЛЕННОЙ. У ВАС ДОЛЖНА БЫТЬ ПОЛНАЯ СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ, И ГДЕ БЫ ВЫ НИ ОКАЗАЛИСЬ, КОМПЬЮТЕР МОДЕЛИРУЕТ ВНЕШНИЙ МИР С МАКСИМАЛЬНО ВОЗМОЖНОЙ ТОЧНОСТЬЮ».
(ИЗ ИНТЕРВЬЮ ЖУРНАЛУ «GAME.EXE», №12'1997)





трехмерный симулятор полёта, как в «Паркане», и квестовые задачи, как в «Новом Робинзоне». Точнее, в «Шестом измерении» (1998) задачи были весьма своеобразные – карманов с полезными вещами героине, превращённой в пчелу Медарью девочке Даше, не полагалось, и нужно было просто понять, когда куда лететь и что кому говорить. При этом забраться, к примеру, в бутылку было примерно так же сложно, как сесть на станцию «Кориолис» в Elite!

В «Полном улёте» (2000) инвентарь появился, и к игре прикутили даже экономический элемент: чтобы купить нужные предметы или навести справки в бюро, нужно было заплатить сахарными крошками, которые приходилось зарабатывать, развозя по дому пассажиров.

Увы, пчелосимы переняли и минусы сочетаемых в них жанров: на просторах загородных домов, кажущихся пчёлке просто гигантскими (особенно в «Полном улёте»), было очень мало интерактивных мест – в хитрых закоулках, где, казалось, обязательно должно что-то скрываться, иногда и пыли-то (кстати, квестово важной) не было. Ни дать ни взять, космосимулятор с его огромными пустыми пространствами и малюсенькими островками жизни. Трехмерный «пиксельхантинг», соответственно, был просто адским – даже зная (из встроенной в игру или вложенной в коробочку с диском шпаргалки), где искать такого-то жука или муравья, его, крошечного, было нелегко рассмотреть с высоты пчелиного полёта – а ведь некоторые потенциальные собеседники на месте не сидели. Пчелу на виражах к тому же так качало, что мне впервые в жизни стало дурно за игрой, когда я решил освежить «Полный уёт» в памяти.

Наконец, некоторые события (симулятор!) происходили в реальном времени, и приходилось, например, долго-долго ждать, пока очередной пассажир «Стрекофлота» отправится в полёт, чтобы



ЖЕРЛОК, СЫШИК: «Я ЗНАЮ ОДНОГО ХОРОШЕГО СПЕЦИАЛИСТА ПО АМНЕЗИИ. ПРАВДА, ОН ГУСЕНИЦА И СЕЙЧАС ЗАКУКЛИЛСЯ». (ИЗ ИГРЫ «ПОЛНЫЙ УЛЁТ»)

Разговор с тараканом в «Шестом измерении». Во второй серии у Медары была уже человеческая голова, а насекомые стали прямоходящими, более «человечными».



Физику полёта пчелы скриншотами не передашь. («Полный уёт»)



Внизу: В «Шестом измерении» можно было optionalno включить трёхмерную картинку для красносиних очков и эффект фасеточного пчелиного зрения, причём одновременно. Пять минут такого экспириенса могли заставить заражать любого.



потом проследить за ним и узнать, где находится его станция назначения.

И всё-таки обе пчелиные игры были очень-очень оригинальными и интересными, хотя и зудодробительно сложными. В них был виден в буквальном смысле полёт фантазии и большой потенциал. Если бы меня спросили, к какому из творений «Никиты» я бы хотел увидеть продолжение, я бы без колебаний назвал «Полный уёт». Однако у руководства были другие планы.

...и прочие

В интервью сайту ag.ru в 2001 году Никита Скрипкин произносит примечательную фразу: «В компании наконец-то было принято решение о переходе от деятельности по созданию «крутивших игр современности» к занятию бизнесом». Под бизнесом, как выяснилось, подразумевался уход на рынок онлайновых игр и мобильных услуг. Впрочем, один условно крутиший релиз (по крайней мере, для родины слонов) после этого «Никита» всё-

таки выпустила: «Сфера» (2003), первую российскую глобальную многопользовательскую клиентскую онлайновую ролевую (уфф!) игру. Делала её, кстати, разросшаяся ростовская команда, но сетевым симулятором жизни членистоногих «Сфера» не стала. Зато там можно было захватывать замки! А ещё... да, в общем, как будто и всё.

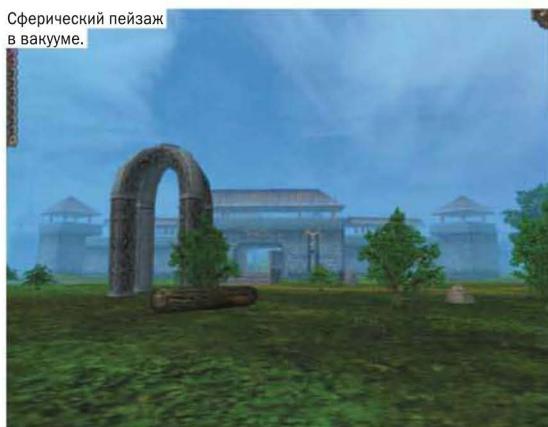
Нет, правда, «Сфера» смогла приобрести популярность в основном потому, что появилась даже раньше, чем *World of Warcraft* и *EverQuest II*. Геймеры уже знали, что такое MMORPG, но выбор у них был небольшой, даже у тех ушлых и богатеньких, что завели кредитки и могли рубиться на западных серверах. Рубиться, тем не менее, хотелось, поэтому, когда «Никита» предложила всем залезть в «Сферу» по сниженным (относительно зарубежных аналогов) ценам, в её довольно заурядный, но зато русскоязычный фэнтези-мир побежало немало желающих. Игра, как водится, развивалась, аддонилась и сквеллизировалась, затем, уже в новейшее время, обзавелась условно-бесплатной версией... Но я забегаю вперёд – потому что останавливаться больше незачем.

«Паркан 2» (2005) опять попытался взять

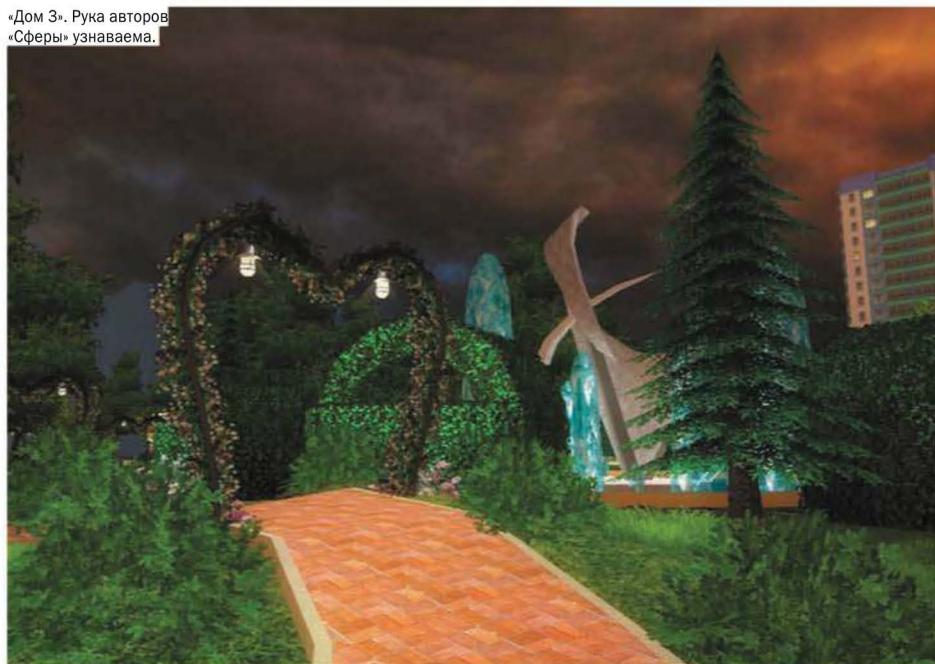
технологиями, объединив в себе механику оригинального «Паркана» и «Железной стратегии» и обновив графику, но вышло всё равно скучно и вторично.

Проект же «Дом 3» (2006) формально был очередным шагом Никиты Скрипкина к исполнению его мечты об абсолютном симуляторе – игра представляла собой этакий огламуренный слепок реального мира, где можно было купить крученую тачку, сделать модную причёску, завести друзей... да, в общем, неважно, что там происходило – игра называлась

Сферический пейзаж в вакууме.



«Дом 3». Рука авторов «Сфери» узнаваема.

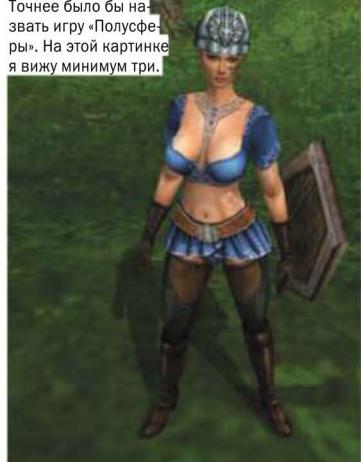


ДМИТРИЙ ГЕНИН, РЕЖИССЁР «НОВОГО РОБИНЗОНА»: «МЫ С СЕПЛЯНОМ БИРЮКОВЫМ ПРИСЕЛИ, И Я ЕМУ ОБЪЯСНИЛ, КАКИМ ДОЛЖЕН БЫТЬ РОБИНЗОН: ТАКОЙ НЕЛОВКИЙ, СИМПАТИЧНЫЙ, ЧТОБЫ О НЁМ ХОТЕЛОСЬ ПОЗАБОТИТЬСЯ... И ОН СПРОСИЛ: „КАК ГАЙДАР?“» (ИЗ ИНТЕРВЬЮ ЖУРНАЛУ «GAME.EXE», №4'1998).

«Дом 3», чёрт побери! Если в «Перестройку» играли из-за названия, то этот проект фанаты «Паркана» по той же причине должны были обходить за три версты. Фактически, выход игры был этаким прощальным жестом хардкорной аудитории: «До свидания, ребята, мы ушли от вас в страну денег». Теперь «Никита» – одна из многих российских компаний, пачками издающих корейские MMORPG и содержащих собственную социальную сеть.

Что ж, любая компания существует прежде всего для того, чтобы зарабатывать деньги, и внезапно начать делать это несколько другим способом, нежели ранее, – её право. В конце концов, подхватить идею «Полного уёта» или сделать нескучный «Паркан» («Предтечи»? Близко, но тоже не шедевр) может попытаться и кто-то другой. Но лучше бы этот «кто-то» поторопился, пока время не превратило самые важные для нас достижения «Никиты» в еле слышное шипение.

Точнее было бы называть игру «Полусфера». На этой картинке я вижу минимум три.



«Паркан 2» был даже не продолжением, а своего рода римейком.



Хотя детские проекты «Никиты», в силу специфики журнала, мы упоминаем в статье вскользь, некоторые из них были очень даже симпатичными. Над анимацией трудились профессионалы: например, Александр Панов, художник-постановщик «Нового Бармалея» (носившего, кстати, в процессе разработки классное название «Бармалей-99», но, увы, вышедшего лишь в 2000 году), работал над «Коньком-горбунком» и «Сказкой о царе Салтане», а аниматор Юрий Мещеряков рисовал «Зиму в Простоквашине»; карьера Степана Бирюкова, художника-постановщика «Нового Робинзона», наоборот, словно началась с игры – после неё он срежиссировал мультфильмы «Соседи» и «Солдат и Смерть».

Издателем «Полной трубы» Ивана Максимова тоже вначале значилась «Никита» – однако, после долгих мытарств, выпустила этот арт-квест с носатым человеческим лицом всё-таки «1С».



18™
www.pegi.info

PlayStation, "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "GOD OF WAR" is a trademark of the same company. "PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe Ltd. "God of War Collection Volume II" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe Ltd. 10 Great Marlborough Street, London, W1 5HT, United Kingdom. ©2011 Sony Computer Entertainment Europe Ltd. All rights reserved. All rights reserved. All rights reserved.

GODOFWAR.COM
ru.playstation.com



CLASSICS HD

GOD OF WAR

COLLECTION
VOLUME II

ВКЛЮЧАЕТ:
CHAINS OF OLYMPUS
ПРИЗРАК СПАРЫ

ДВОЙНОЙ
УДАР

ОТКРОЙТЕ МРАЧНЫЕ
ТАЙНЫ КРАТОСА!

ДВЕ КЛАССИЧЕСКИЕ ИГРЫ
ТЕПЕРЬ ДОСТУПНЫ В ВЫСОКОМ
РАЗРЕШЕНИИ, ТАКЖЕ В НИХ
ПОЯВИЛАСЬ СИСТЕМА ПРИЗОВ
И ПОТРЯСАЮЩИЕ ВИЗУАЛЬНЫЕ
3D-ЭФФЕКТЫ.

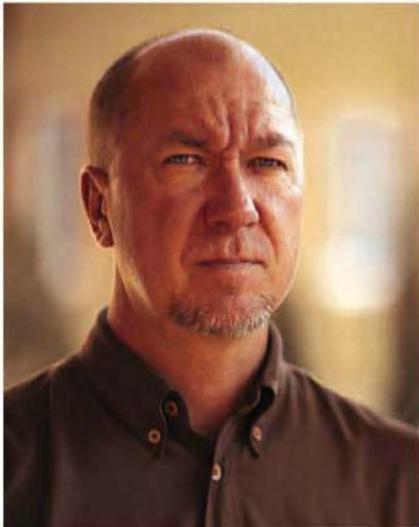


PS3™

PlayStation 3



SONY
make.believe



ИНТЕРВЬЮ: Никита Скрипкин

Помню даже, как подрабатывали у станка, делающего специальную пластиковую прессованную упаковку для наших игрушек, оттискированных нами же на купленных в магазине дискетах. Потом, когда пошли первые продажи, мы начали производство и тиражирование компьютерных игр в настоящей картонной упаковке на большом, настоящем заводе. А продавали поначалу на компьютерных выставках и в магазине «Электроника», куда нас милостиво пускали за прилавок с нашими дискетами в качестве веселого эксперимента.

А с пиратством как боролись? На сайте [Nikita.Online](#) говорится, что «Перестройка» распространялась миллионными тиражами – имеются в виду легальные?

«Перестройка», как я уже говорил, распространялась в рекордно короткие сроки по всему миру (через две недели мне друзья привезли дискету из Америки, даже не подозревая, что это наша игра) абсолютно бесплатно. Игра принесла известность и нужные деловые контакты, но не деньги.

А с пиратством мы боролись весьма оригинально и успешно. Поскольку принтеры и копиры в то далекое время были только черно-белыми, мы печатали в типографии цветные таблицы и вкладывали их в упаковку с дискетой. Программа в самом начале просила раскрасить на компьютере контурные изображения, а ключом являлись бумажные таблицы, вложенные в лицензионную копию игры. Это выручало нас довольно долго. А детям, например, раскраски очень нравились, и они часто просили своих родителей запустить программу «сначала», чтобы еще раз повторить раскрашивание, а не учить алфавит или тренировать память. Впоследствии, сама идея оперирования в России именно онлайн-играми родилась не без помощи мыслей о наших «любимых» пиратах. Я бы вообще не стал недооценивать их вклад в развитие российской индустрии компьютерных игр. (Улыбается.)

Общий вопрос по «Перестройке» и «Осаде»: игры изначально задумывались как политические, или просто на готовую механику уже были прикручены актуальные события? А то заговорщики в «Осаде» выглядят ну сущими упырями, как будто вначале про вампиров хотели игру сделать...

В то время, двадцать лет назад, все представлялось немного по-другому, мы были гораздо более наивными и принципиальными, воспитанными в «коммунистическом ключе». Поэтому в данном случае вы можете видеть на экране именно «врагов новой России», специально так изображенных (вспомните хотя бы Кукрыниксов – вот законодатели моды!). Игровой механики никакой не было; игра написана с нуля за месяц(!) по событиям 1991 года («Задача Белого дома») и дописана и расширена новыми материалами в 1993 году («Осада Белого дома») вслед за новыми событиями того августа.

Как прокомментируете материал в «Свободном слове» об «Осаде Белого дома»?

Товарищ, написавший статью, явно из «обиженного» лагеря. Интерполировать героя нашего времени (и этой игры) «демократа» в

НКВД-шника – это чрезмерное допущение. Конкуренты, конечно, у нас были и в 1995 году, но мне не верится, что они были способны на такую заказную статью. Значит, скорее всего, автор был обижен по политическим мотивам. Конечно, никому не понравится, если тебя изображают в виде эдакого «вурдалака». А игра была написана от чистого сердца. С ее помощью я хотел не только выразить свое отношение к тем политическим событиям, но и оставить какую-то, пусть и довольно примитивную, историческую ремарку нашим потомкам. Я бы спросил у автора этой статьи, чем компьютерная игрушка в данном случае отличается от статьи, книги или фильма по тем же политическим событиям. А если господину А. Артемьеву больше нравится раскулачивать крестьян и расстреливать «врагов народа», то это уже его личное дело.

Вдохновлялись ли вы при работе над «Новым Робинзоном» игрой *Robinson's Requiem*?

Когда разрабатывали «Нового Робинзона», я уже занимался исключительно управлением компанией, в которой велись сразу несколько проектов, а данный вопрос, скорее, нужно задать авторам игры – Дмитрию Генину и его команде. Думаю, что вполне возможно. Игра вышла в то время, когда сам жанр квестов пошел на спад, уступая место более прогрессивным RPG. Несмотря на это, я не знаю ни одного человека, кому бы игра не понравилась. Она получилась доброй, смешной, увлекательной для всей семьи и до сих пор не потеряла актуальность.

Можно ли сказать, что онлайн-история «Никиты» началась с «Твиггера»?

Да, насколько я помню, «Твиггер» был первой нашей игрой с мультиплером: можно было играть вдвоем по сети. Игру написал мой сын Иван Скрипкин, тогда еще школьник. Игра получила множество призов и лестных отзывов от игровой прессы (нашей и зарубежной), слетала в космос на станцию «Мир» и была даже продана в несколько стран, в том числе в Японию и Корею – так что теперь понятно, откуда ноги растут у корейской онлайн-индустрии. (Улыбается.)

Кстати, с какими играми вы вышли на международный рынок? Какие оказались самыми успешными?

Основным рынком для себя мы всегда считали и считаем Россию, хотя и работаем со многими зарубежными партнерами. Получилось так, что практически все наши игры (всех вместе, больших и поменьше, мы насчитали больше ста штук) были локализованы на какую-нибудь территорию в Европе, Азии или одной из Америк. Если же говорить о самых успешных, то, на мой взгляд, это были детские развивающие игры, издаваемые в Скандинавии в течение десяти с лишним лет. Причем в нашей истории успех той или иной игре почти всегда обеспечивался правильным выбором партнера-издателя.

В 1997 году в интервью журналу *Game*.exe вы говорили: «Наша компания никогда не выпустит посредственной игры». Однако уже в 2001 рассказывали сайт [ag.ru](#), что «в компании наконец-то было принято решение о переходе от деятельности по созданию «крутеших игр современности» к занятию бизнесом».

Расскажите об основателях компании.

Это три человека – все выпускники физ-тех (Московский физико-технический институт). Дмитрий Чикин, Александр Округ и я. К тому времени у каждого был опыт работы в кооперативе или другой предпринимательской структуре в качестве программиста. Надо признаться, что Дмитрий и Александр уговаривали меня создать частную компанию, в то время как мне казалось что это слишком тяжелая задача в тех условиях в России ранних 90-х без денег, знаний и какого-либо опыта ведения бизнеса. Но популярность игры «Перестройка», распространившейся за две недели по всему миру, звала и обещала радужные перспективы, поэтому компания была, наконец, создана, был открыт счет в банке, и дальше... никто не знал, что же дальше делать.

Нормально ли отнеслись остальные к тому, что компанию назвали «Никита»?

Были ли альтернативные варианты?

Мы долго искали название, которое, с одной стороны, подчеркивало бы российское происхождение компании, с другой – хорошо писалось, читалось и звучало на английском и других языках, поскольку весь мир ждал именно наших компьютерных игр. (Улыбается.) Я уже не помню, кто именно предложил это название. Но поскольку «Перестройка» была написана мною, ни у кого не возникло никаких возражений. С другой стороны, это наложило ответственные обязательства, и именно мне пришлось в «свободное от программирования время» заниматься развитием бизнеса компании.

Кстати, старый логотип компании заставляет думать, что герой «Перестройки» – ваш тёзка. Это так? Можно сказать, что игра – автобиографическая?

Не совсем тёзка. Это – «демократ» 91 года, прыгающий по зарождающимся островкам свободы и избегающий встречи со злобными «бюрократами». Поскольку игра вышла еще до образования нашей компании, а ее герой «демократ» прыгал на большинстве компьютеров того времени и был многим известен, то размещение его на первом логотипе компании было, скорее, первым маркетинговым ходом, а не биографической ремаркой.

По-моему, когда вы начинали, специализированных магазинов компьютерных игр еще не существовало. Как распространяли продукцию?

Совершенно верно. Не было не только магазинов, не было самой продукции, не было рынка, были только редкие программы на компьютерах. Нам пришлось начинать все с самого начала.

То есть на рубеже веков делать крутые игры стало банально невыгодно?

Нет, конечно. Просто мы выросли. Хорошие игры делать всегда выгодно. Но гораздо выгоднее их издавать (оперировать в случае MMO). Любой разработчик, как правило, зависит от целого ряда структур, которые обеспечивают «продажу» его труда и банальный сбор денег с конечного потребителя. Просто где-то посередине существует «переломная точка», отделяющая «творца» от «бизнесмена». Вот эту самую точку компания и преодолевала на рубеже веков. Думаю, что любой успешный разработчик компьютерных игр должен либо преодолеть такую точку, либо – развалиться на части (преисполненный собственного достоинства).

Помог ли как-то опыт работы над оф-флайновыми играми при создании «Сфера» и последующих MMO? Вообще, как подошли к этому проекту, у кого учились, какие шишки набивали?

Опыт работы, безусловно, всегда помогает. Только это было все, что мы имели перед разработкой «Сфера». Не считая, конечно, самой команды разработчиков во главе с Дмитрием Тюревым и Михаилом Борисенко (спасибо городу Ростову-на-Дону). Команды, которая была готова сделать ЛЮБОЙ проект. Как оказалось, даже MMORPG. Учиться было не у кого, «живые» проекты можно было по пальцам пересчитать, в том числе, помню, – Ultima Online и Anarchy Online. Естественно, никаких кодов никаких онлайновых игр в Интернете (да и любом другом источнике) не было, и купить их было не у кого. Поэтому писалось все «с нуля». Но это, как говорится, еще полбеды. У нас не было ни малейшего представления, как эту игру можно монетизировать, как продавать, как распространять, как собирать деньги... Кредитных карточек-то в России не было, не было сервиса мобильных платежей, об электронных деньгах никто ничего не слышал, не было платежных терминалов – не было ничего. Поэтому в партнеры мы пригласили таких грандов отечественной индустрии высоких технологий, как «1С» и «Яндекс». И все вместе запустили проект. Поначалу платежным средством выступал сам диск с игрой, в упаковку которого был вложен секретный пин-код, который нужно было ввести на сайте. Модель распространения на тот момент была известна одна: подписка. Таким образом, многие игроки, чтобы продолжить играть в «Сфера» в следующем месяце, должны были купить еще один диск с игрой (а потом – еще один... и т.д.). Но после того как к нам в офис стали приходить респектабельные люди с пачками денег и просьбами сделать им в «Сфере» улучшенный меч или усиленную броню, мы задумались о бесплатной модели распространения. Так появилась «Сфера. Перерождение». Так в России утверждалась новая модель распространения MMO.

Вашим самым успешным сериалом был Parkan, почему же «Сфера» была не в этой вселенной?

Ну, просто потому, что сериалов должно быть много. Если серьезно, то мы себе хорошо представляли в то время, что в России, как и во всем мире, поклонников фэнтези несози- меримо больше, чем поклонников фантастики. И что для онлайновых игр жанр фэнтези гораздо более приемлем, чем что-либо другое. Конечно, мысль о «Паркане онлайн» неоднократно приходила нам в голову, но на примере зарубежных аналогов мы всегда убеждались, что время для таких игр еще не пришло. Со своей стороны хочу вас заверить, что я знаю, как сделать такую игру, и что она захватит умы и воображение многих

тысяч человек. Так что пока еще далеко не все потеряно для космических онлайн-вселенных.

Понимали ли вы, начиная работу над «Домом 3», что от вас после этого могут отвернуться старые хардкорные фанаты?

Безусловно. Но ведь и рынок онлайн-развлечений не стоит на месте. «Хардкорные фанаты» – это наше всё, это те, с кем мы начинали, это мы сами. Но, оглянувшись по сторонам, мы замечаем других людей, и они точно так же начинают присутствовать в интернете, они так же хотят развлекаться и общаться на любимые темы, мир расширяется, интернет захватывает всех. Поэтому «Дом 3» для нас являлся экспериментальным проектом, попыткой привлечь в онлайн-мир пользователей, совершенно не знакомых с ним, или знакомых только с плоскими текстами и картинками. Должен сказать, что разработчики игры остались те же (&что и у Сфера – И.Ч.&), и поэтому даже в этом проекте есть полигон-лабиринт, где можно взять в руки оружие и побегать за такими же, как ты, «жителями» Дома в надежде кого-нибудь, наконец, подстрелить.

Как изменилась аудитория онлайновых игр со времён «Сфера»? Соответственно, как вы меняете сами игры?

Прежде всего, она выросла. И в количественном, и в качественном аспектах. А сами игроки «Сфера», насколько я знаю, разделились на два лагеря. Первые играют в наши современные игры, не бросают нас и даже наоборот всячески поддерживают и помогают советами. Предлагают идеи новых сервисов и рекомендуют игры, пригодные, по их мнению, для лицензирования в Россию. Они помогают тестировать новые проекты и с нетерпением ждут их релиза. Как правило, это большие, сплоченные гильдии игроков, кочующие из проекта в проект. А вторые... до сих пор играют в «Сферу». Они «дедушки» этой вселенной и ни за что не будут с ней расставаться. Они там просто «живут». И мы очень благодарны и тем, и другим. Мы работаем ради них, и всегда будем делать все возможное, чтобы наши пользователи не разочаровались в нас.

В 1991 году вы сами писали программный код для своих игр. А сейчас приходится принимать решения какого уровня? Было ли такое, чтобы в компании что-то произошло «мимо вас» и имело большие последствия?

Нет, конечно. Компанией управляют высококлассные менеджеры во главе с генеральным директором Степаном Зотовым, поэтому 1) мимо

меня ничего очень важного не проходит и 2) все большие последствия могут быть только положительными, о которых мы никогда не будем жалеть, даже если что-то пройдет мимо меня. Что касается моих решений, то сейчас я сосредотачиваюсь на оценке запускаемых компанией игр, делаюсь своим мнением относительно их перспектив и стратегии развития. Кроме того, я много играю в наши игры, причем по-серьезному, и хорошо понимаю, чем живут наши пользователи, какие проблемы у них возникают. Это помогает представлять им более качественные и востребованные услуги. А в этом как раз и заключается смысл нашей деятельности и миссии NIKITA.Online.

Насколько я понимаю, сейчас компания Nikita – это не только игры, но и различные мобильные сервисы вроде колл-центров. Можно ли сказать, что какая-то из сторон вашего бизнеса поддерживает на плаву другую? Или ваша сила – именно в диверсификации?

Компания «Никита Мобайл», к деятельности которой относится вопрос, была создана в начале 2000-х годов для работы на динамично развивавшемся рынке мобильных развлечений. В 2007 году компания стала одним из лидирующих кентент-провайдеров России и была продана, а мы сконцентрировались на издании и разработке онлайн-игр. Так что сегодня «Никита» – это именно NIKITA.Online, ведущая свою историю с 1991 года. Думаю, что наша сила заключается, как раз, в нашей специализации. Вместе с нашим опытом она (специализация) позволяет нам оказывать самые лучшие услуги на рынке, чем мы очень гордимся.

Нет ли в планах или мечтах продолжения старых игр? «Паркан-3», «Седьмое измерение», «Твиггер 2», «Перестройка 2»?

В мечтах есть. Не буду еще раз называть проект, чтобы не сглазить. Так часто бывает – поделившись планами с кем-нибудь, и сразу становится легче, и планы отходят в сторону и становятся далекими, а потом совсем исчезают... Но надо помнить, что рынок диктует свои условия. Мы можем только пытаться воздействовать на рынок, развивать его, но должны двигаться в правильном направлении. Иначе он задавит тебя, как каток. Я уже говорил, что мы стараемся поддерживать тесный контакт с нашими игроками. И пока наши любимые пользователи будут требовать продолжения «Сфера», мы будем двигаться в этом направлении. А «проект-мечта» лежит на полке и ждет своего времени. Уверен, что оно наступит.



Вверху: Лягушонок-демократ не походил ни на лягушонка, ни на демократа, но был, безусловно, узнаваем.

Слева: Демонстрация заговорщиков из «Осады Белого Дома». Вот что созерцали российские геймеры в девяностых вместо Mii Parade.

Любимые саундтреки редакции



Сергей Цилюрик

Обсуждая игры, мы довольно редко затрагиваем тему музыки. Все-таки ее восприятие – дело сугубо личного толка, и мы – не музыкальные критики, чтобы претендовать на объективную оценку саундтреков. Тем не менее, мы любим игры, любим музыку из игр и не прочь о ней поговорить – особенно когда нас об этом просят читатели. Цель этого материала – и рассказать о наших музыкальных предпочтениях, и поделиться рекомендациями, и, возможно, заставить вас вспомнить когда-то давно любимые мелодии.



Масахару Ивата



С видеоигровыми саундтреками у меня связаны самые теплые воспоминания еще с детства: я их начал увлеченно слушать, записывая на кассеты через магнитофон, задолго до того, как перешел на «нормальную» музыку, из-за чего долгое время считал себя «неправильным» и не знал, как отвечать на вопросы о любимых исполнителях. Бесспорным фаворитом того времени был саундтрек Over Horizon, скролшутера

для NES; как я недавно обнаружил, его автором был Масахару Ивата, друг и коллега Хитоси Сакимото в работе над музыкой к Final Fantasy Tactics и FFVII! Как заядлый «финальщик», не могу не упомянуть и Нобуо Уэмацу – саундтрек FFVII (к которой в целом я отношусь весьма прохладно) вышел просто замечательным. Оригинальным мелодиям от Уэмацу, впрочем, я предпочитаю аранжировки от Такехару Исимото из «Диссидий» и в особенности композиции The Black Mages. Исимото же, к слову, удивил меня саундтреком к The World Ends with You – я им заслушиваюсь даже при всей моей нелюбви к японской попсе. Ясунори Мицуда и Мики Хигасино, чьи предыдущие работы (OST к Chrono Trigger/Cross и Suikoden) меня не зацепили, взяли да выдали дивнейший Moonlit Shadow – джазовый OST к 10000 Bullets. А с Road Rash

3D началось мое увлечение роком: благодаря ей я узнал о замечательных, но отчего-то безызвестных группах Full on the Mouth и The Tea Party. В общем, хоть я по жизни больше слушаю индастриал-рок, мои предпочтения в саундтреках удивительным образом оказываются лишены каких-то жанровых тяготений.

Также в списке любимых саундтреков: Contra Hard Corps, Shinobi III, Earthworm Jim 2, Alien Trilogy, Alone in the Dark, Donkey Kong Country, Parasite Eve, Katamari Damacy, Super Smash Bros. Brawl, Shadow of the Colossus.

Отдельные композиции: Exceeding Love (Suikoden III), Still Alive (Portal), Challenge (Final Fantasy X), Data Selection Screen (Metroid Prime), Paris (Twisted Metal 2), Tina (Final Fantasy VI), Alfitaria Capital City (FFCC: The Crystal Bearers), Hills of Radiant Winds (Nier).



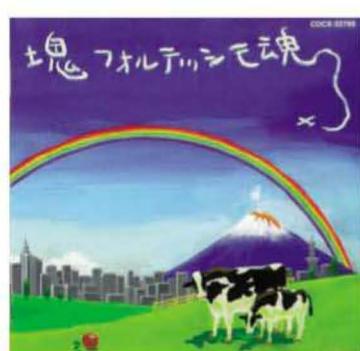
Евгений Закиров

Понятно, что если любишь, ценишь и уважаешь JRPG, то рано или поздно начинаешь слушать саундтреки к ним отдельно. Тут фавориты, как мне кажется, общие. Хотя мне больше нравятся аранжировки Final Fantasy VII и VIII, вроде Piano Collections. Впрочем, лучше всего мне запомнилась музыка из Chrono Trigger и Chrono Cross. Разумеется, в свое время впечатлило и музыкальное сопровождение ко второму и третьему Silent Hill, хотя переслушивать это сейчас не хочется. Очень нравятся новые ремиксы на музыкальные композиции из Dynasty Warriors, а также своего рода «рэмы» саундтреков по старым играм Capcom – тут, конечно, сразу вспоминается Final Fight: Double Impact (можно бесплатно скачать с официального сайта) и Bionic Commando: Rearmed (а вот его уже надо покупать). Еще из игр Capcom хорошо помню музыку из Street Fighter III. И, конечно, обязательно нужно отметить прекрасную работу в Dead Rising 2 – там все как надо, мне очень понравилось. Из

композиторов могу назвать, например, Масафуми Такаду. Правда, с ним все сложно: мне безумно нравится саундтрек Killer7, но все, что он сделал после этого (кроме, наверное, его композиций из Vanquish) как-то не впечатляет. Вообще, вспоминать можно долго. Те саундтреки, которые мне нравятся, я стараюсь покупать. Пусть даже там будет всего две-три песни. Вот, скажем, MagnaCarta 2 – купил OST только ради трека Highwind Island, а там, как оказалось, хватает отличной музыки! Странно, что я в игре этого не заметил. Ну и, наконец, нельзя не упомянуть игры Atlus. На мой взгляд, лучшие саундтреки – у Soul Hackers, Maken X, SMT: Nocturne, дилогии DDS и, конечно, Strange Journey.

Также в списке любимых саундтреков: Ridge Racer 6, Donkey Kong Country, Metal Gear Solid, Hokuto Musou, Katamari Damacy, Shadow of the Colossus, Wild Arms, Guwange, Okami, Kingdom Hearts 2, Eternal Sonata, Xenosaga Episode III: Also sprach Zarathustra.

Отдельные композиции: Silver Lining (Eschatos), Daigo Temple (Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars), Bonus Stage (Final Fight: Double Impact), On Windy Meadows (Final Fantasy XIV Field Tracks), Bionic Commando Main Theme Rearmed (Bionic Commando Rearmed), A Love Suicide (Rule of Rose), Fighting In The Street (Streets of Rage), Step Up – Save (Phantasy Star II).



Артём Шорохов



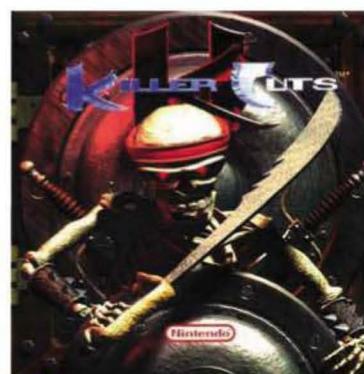
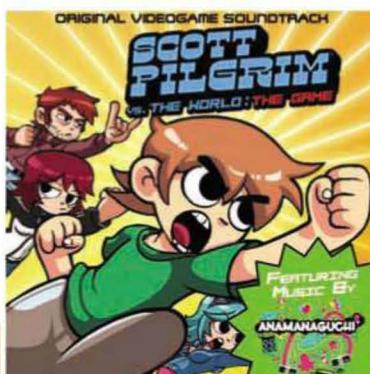
Ценю в первую очередь хорошую (и только хорошую!) чип-музыку восьмидвухбитных игр. Для них в сердце и вправь отдельный уголок. Наверное, технические ограничения столь мощно стимулировали смекалку и фантазию, что из одного только этого вызова талантливые люди создавали подлинные шедевры. Я нечасто играл в Contra, но мелодии оттуда до сих пор узнаю мгновенно (и до сих пор восхищаюсь ими), они в две секунды создают нужное настроение. Восемь бит подарили нам множество потрясающей музыки, и не только как изящные «джинглы» (лаконичные проигрыши Bomberman, Super Mario Bros., Battle City живы до сих пор), но и целые «симфонии», ухитряющиеся даже по ходу дела менять темп и настроение. Robocop 3 я не раз и не два включал только ради того, чтобы фоном звучала начальная тема. И до сих пор всякий раз, когда она достигает кульминации, сердце непроизвольно сжимается. Как такой

богатой музыки можно было добиться на откровенно слабых «инструментах» (в большинстве игр способных лишь на болезненный шум, треск и скрип) – загадка.

Отдельной строкой – игры шестнадцатибитные. Не особенно отрываясь от корней, многие из них сумели сохранить то, чем удивляла NES, разумно дополнив лаконичные (и оттого, как по мне, волшебные) мелодии всем богатством возможных Mega Drive и SNES. Меню прослушивания музыки в Bubba'n'Stix и Comix Zone время от времени запускало саундтреками MK II или Donkey Kong Country и по сей день мечта любого ценителя. И не забыть бы об альбоме Killer Cuts от Робина Биннленда и Грэма Норгейта – диск прилагался в комплекте с картриджем Killer Instinct и его я заслушал просто до дыр. Исходная музыка самой игры, впрочем, впечатляла не меньше: как же я был очарован тогда

«настоящим женским вокалом» на арене Орхид!

С переходом индустрии на дисковые носители, фактически снявшим все технические ограничения, изменилось многое – в звучании, в подходах, в головах. Музыка для видеоигр уже давно создаётся по тем же правилам, что и для кино, и подхода требует такого же, не позволяя, на мой взгляд, говорить о себе как о чём-то особенном, сугубо игровом. Разве только – с позиций «Как же всё-таки классно музыка поддерживает геймплей!» (Crash Bandicoot, Kula World, God Hand, Halo, The World Ends with You) и «Ух ты, какой тличный сборник лицензировали!» (Burnout Paradise). Есть ещё, впрочем, и DS с играми, для которых иногда пишут мелодии в ретро-стиле, по-старому (Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure), и за это ей большое спасибо. А заодно и чип-панкам из Anamanaguchi, написавшим музыку для Scott Pilgrim The Game.



Константин Говорун



В девяностых я искренне считал, что музыка в играх должна служить лишь фоном и не мешать наслаждаться действием. Как и многие читатели «ВД», я восхищался треком на ледяном этапе Sonic the Hedgehog 3, саундтреком Earthworm Jim 1 и 2, а также, разумеется, Comix Zone. С последней связана забавная история: я достал аудиомагнитофон и прошел игру, записывая как собственно звук от Sega Mega Drive, так и наговоренный своим голосом текст всех диалогов. Получилось глупо, но весело.

В более осмысленном возрасте я понял, что мне чертовски нравится музыка



Ясунори Мицуда и Нобую Уэмацу.

в JRPG – от Uncharted Waters до Final Fantasy VII. Я вообще не специалист по стилям и классификации, но, на мой непросвещенный взгляд, в ней всё есть что-то общее. Что касается самого любимого, то не думаю, что кого-то удивят имена Нобую Уэмацу и Ясунори Мицуды. Но мне лично больше по душе работы Нориюки Ивадаре, который писал саундтреки к играм циклов Lunar, Grandia, Growlanser, Langrisser и даже получил за них немало наград; если говорить о чуть более свежих релизах – Radiata Stories. Именно благодаря Grandia II я впервые сделал шаг, демонстрирующий, что музыка стала для меня не просто фоном к действию. Я купил диск с саундтреком и целое лето слушал его в машине. Позже



к нему присоединился сингл «Kiss Me Good-Bye» Анжелы Аки (заглавная тема FF XII), болванка с подборкой музыки из Final Fantasy VI...

Прелест JRPG-музыки в том, что она идеально работает на главную задачу игр жанра, – вводит геймера в легкий эмоционально-сентimentальный транс и плавно подводит к ключевым трагическим или юмористическим сценам. Такое свойство в реальной жизни тоже очень даже полезно.



Kiss Me Good-Bye



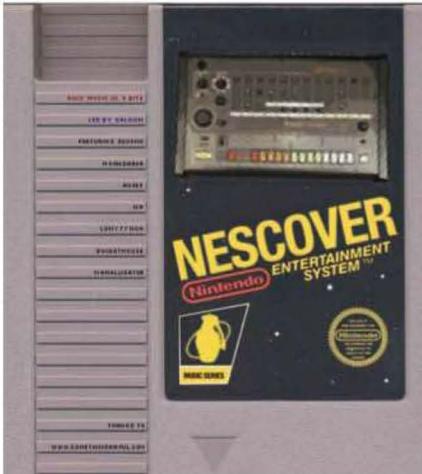
Валерий Корнеев

Альбомами музыку из современных игр, кинофильмов и аниме я практически не слушаю. Обычно выискиваю в Сети композицию, зацепившую во время игры или при просмотре, заслушаю до дыр и возвращаюсь к ней минимум через год – если вообще возвращаюсь. Из саундтрека Metal Gear Solid у меня задержалась всего одна песня, The Best is Yet To Come в исполнении Ифы; от альбома Anubis

Zone of the Enders OST осталась только Beyond the Bounds, где Мари Кириока фантазирует на тему финского языка. Люблю женский вокал, песню в широком смысле, потому, наверное, редко переслушиваю фоновую музыку из игр – то, что называется BGM.

Ревизия фонотеки iTunes показывает, что сейчас у меня игровых альбомов всего ничего: OST Vib Ribbon, Rez, The World Ends with You, Shadow of the

Colossus, Ridge Racer Type 4 и пластинка Creid – аранжированный саундтрек Ясунори Мицуды к Xenogears (Мицуда, кстати, первый японец, у которого я самостоятельно брал интервью двенадцать лет назад). Намного больше, чем комплектных альбомов, храню понадгранных отовсюду фрагментов. Экзотическим этот набор не назовешь: отдельные композиции Parappa the Rapper, Gitaroo Man, Space Channel 5, Child of Eden, Super Metroid, Ghost in the Shell, Sonic 2, разных частей Silent Hill, Castlevania, Katamari Damacy, Final Fantasy и WipeOut, несколько треков команды Zuntata, кое-что с диска Parasite Eve Remixes. Особняком стоит альбом NEScover – сборник кавер-версий хитов R.E.M., Queen, Radiohead, Led Zeppelin и других почетных коллективов, целиком записанный энтузиастами при помощи звукового процессора NES. Хотя ни в каких играх они не появлялись, «восьмиджитные» варианты Kashimir, Final Countdown и Losing My Religion хочется относить именно к игровой музыке, – очень уж характерно, «по-дэндиевски» они звучат. Что еще? Тема Angry Birds у Pomplamoose неплохо получилась, поглядите на ютюбе.



Святослав Торик

Вступление лукавит: музыке (не звуковому сопровождению, а именно музыке) в играх я уделяю внимание всегда. Не обладая идеальным слухом, я, тем не менее, способен наслаждаться хорошими, ритмичными композициями. Причем даже жанр не особо важен: вот заглядываю сейчас в папку Music\!Games и вижу, напри-

мер, идущие подряд Crusader – No Remorse, Daikatana и Dark Forces.

Наибольшее впечатление произвел – и с технической точки слуха, и в плане мастерства исполнения – набор музыки в Command & Conquer. В 1995-м в игровой индустрии появился унифицированный объемный носитель – компакт-диски. Теперь можно было записывать музыку и ролики в очень высоком качестве, не борясь за каждый мегабайт, как это было с картриджами и дискетами. Некоторые воспользовались этим сразу, некоторым пришлось переболеть форматом Audio-CD (при том же качестве сжиралось куда больше свободного места). Студия Westwood умудрилась помимо самой игры разместить на диске кучу роликов и целый час качественной, запоминающейся музыки. С тех пор стараюсь не пропускать ни одной работы Фрэнка Клепаки.

Очень понравилось то, как устроен саундтрек к Carmageddon. При старте гонки случайным образом

выбирался один из семи треков: три тяжелометаллических (Fear Factory) и четыре электронных (Ли Грувс). Во второй части трюк повторили: четыре трека лицензировали у Iron Maiden, а еще четыре – у брейкбйт-коллектива Sentience. Схема настолько понравилась, что когда мне довелось продюсировать игру Armageddon Riders (одно название уже намекает на источник вдохновения), я решил поступить с саундтреком точно таким же образом. Правда, с некоторыми модификациями – вместо тяжелого металла взял на вооружение бодрый рок-н-ролл у двух замечательных групп, а электронные композиции заказал пяти исполнителям разной степени известности. Говорят, получилось неплохо, потом даже Audio-CD отдельно в продажу выпустили.

Любимых саундтреков у меня на самом деле много. Шутка ли – 50 гигабайт midi, mp3 и ogg-файлов в отдельной папочке. И этот список постоянно растет!

Фрэнк Клепаки



СТУДИЯ WESTWOOD УМУДРИЛАСЬ ПОМИМО САМОЙ ИГРЫ РАЗМЕСТИТЬ НА ДИСКЕ КУЧУ РОЛИКОВ И ЦЕЛЫЙ ЧАС КАЧЕСТВЕННОЙ, ЗАПОМИНАЮЩЕЙСЯ МУЗЫКИ.



Наталья Одинцова

Редкая игра способна зацепить меня саундтреком так, чтобы потом захотелось слушать все композиции подряд. Особенно тяжело приходится RPG. Когда я дерусь в *Digital Devil Saga*, мне очень нравится фоновая мелодия. Но долго слушать ее на повторе, в отрыве от игры, почему-то не получается. Чего уж говорить о традиционных фэнтезийных историях (взять хотя бы *Tales of*) – треки, которые звучат, скажем, во время прогулки героев по очередной деревеньке, я чаще всего пролистываю. Особенно если они тут же вызывают воспоминания о долгих часах топтания в этой самой деревеньке и выматывающих расспросах NPC. Счастливое исключение – *Nier* и *The World Ends with You*. В обоих, кстати,

преобладают песни, а не просто инструментальные композиции, пускай в *Nier* и поют на несуществующем языке.

Музыкальное сопровождение к файтингам я пропускаю реже. Тут вечный лидер – сериал *Guilty Gear* (ну а теперь – еще и *BlazBlue*), в котором звучит отличный рок от Дайске Исиватари. Экшны не отстают: из не слишком давнего очень зацепила *Bayonetta* с ее вариациями на тему *Fly Me To The Moon*. Игровые композиторы в интервью часто сетуют, что вот, мол, когда у консолей было больше технических ограничений, шедевры рождались чаще. Но у меня и среди относительно современных саундтреков хватает любимцев, так что жаловаться не приходится.



Илья Ченцов



Я тоже писал музыку из игр на магнитофон, только спектрумовскую. Когда учительница пения в старших классах предложила нам самим привести уроки, я даже думал посвятить свой игровым саундтрекам, но этот проект до релиза не дожил. Тогда, в восьми- и, позже, шестнадцатибитные времена, было удивительно, как игровые композиторы со своим скромным инструментарием иногда ухитряются довольно похоже имитировать работу своих коллег, в чьем распоряжении часто бывают целые симфонические оркестры. Я обожал музыку из *Chrono Trigger* – и заставку с часами, тикающими то в одном ухе, то в другом, и беззаботную полужару с ярмарки, где невидимая публика хлопала в ладоши и кричала «хо!», и тему хронолёта *Eoch*, одно название которой – *Wings That Cross Time* – уже вызывало сладкое предвкушение эпического финала истории, и даже тему Робо, утащенную у Рика Эстли. Дивился экспериментам Томми Талларико с голосовыми сэмплами в *Earthworm Jim*, фигел от оперы в *Final Fantasy VI*. А потом вдруг прикатились сидирамы, и песни (со словами, я имею в виду) в играх стали обычным делом. Ну, то есть, нет, не совсем так – песни стали встречаться во многих играх, но это всё равно было круто. Честно, не могу

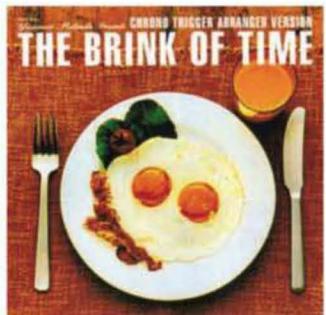
вспомнить ни одной игры с совсем безнадёжными вокальными номерами – разве что рэгги (?) из «кредитов» *Legacy: Dark Shadows* можно смело отнести в категорию «настолько плохо, что даже хорошо». Впрочем, наши постоянные читатели уже знают мои вкусы и с ужасом вспоминают «спец про поющую какашку», хотя я ещё раз настаиваю, что ария *Great Mighty Poo* – классная (кстати, из этого самого спела, что мы напечатали в 13 номере за 2009 год, интересующиеся могут узнать ещё немало о моих личных музыкально-игровых пристрастиях). Практически все упоминаемые там композиции мне по душе).

Скажу по секрету, во многие игры, музыка из которых мне нравится, я даже не играл. Например, в *Hanjiku Hero vs 3D*: сентиментальная *Without Yolk* из неё неизменно напоминает мне о годах Вахтанга Кикабидзе, которые, как известно, его богатство. А *Kore ga Revue*, где красавицы из музыкального робоспецназа поют о любимых стилях танца, я по наивности считал саундтреком к какой-то из игр сериала *Sakura Wars*, и только недавно узнал, что она – из мюзикла по мотивам. Вот как всё сложно!

Далее – кратко: музыка Кристофа Эрала к *Beyond Good & Evil* (качественный закос под Джо Хисаиси +

«Пропаганда!» и та песенка с гонок, слова к которой Google Translate переводит как «немного бензина для Вашего хороший автомобиль»), музыка Клинта Бажакяна к *Outlaws* (качественный закос под Моррикона), музыка Алека Холоуки к *Aquaria* (самая правильная для подводной «Каславии», лейтмотив, как те дельфины, проникает буквально под кожу; всем фанатам рекомендую импровизированный концерт Алека: <http://vimeo.com/2583321>), *Wolfenstein 3D* (марширен, зольдатен! А вот *Doom* как-то не покатил), *Abe's Oddysee*/*Abe's Exoddus* за меха-кряканье, когда вселяешься в слига, *Loco Roco* и *Katamari Damacy* – за беззаботность, *Giana Sisters DS* – за воздушность. *Jets'n'Guns*, *Tyrian*: электроника + рок = win! Саундтреки – подборки готовых песен классные в *Fallout: New Vegas* (если вы любите кантри) и *Saboteur* (когда Шон в конце говорит: «Я ещё только начал» и начинает звать *Feeling Good* – это как «умная фраза» Дэвида Карузо во вступлении к *CSI: Miami*, за которой следует – «Йее! – песня *Won't Get Fooled Again*). Чехам из *Bohemia Interactive* отдельный поклон за саундтрек из игры «Морозко», чуть более чем полностью сделанный из аранжировок романса «Выхожу один я на дорогу». Главное меню *Syberia II* – сосульки, скрип суставов механической лошадки и печальная мелодия в отчетливо русском стиле. Не заходить в игру глубже этого меню будет очень правильным решением.

Что-то забыл? Очень вероятно. Но уже четыре часа ночи, я, кажется, перебрал свой объем текста, и теперь ещё долго буду бороться с желанием переслушать всё упомянутое. Чего, как говорится, и вам желаю – в смысле, «переслушать», а не «бороться».



СПЕЦ

В ФОКУСЕ



ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ: Mortal Kombat

Часть первая





Артём Шорохов

Mortal Kombat – один из тех игровых сериалов, в чём становлении истории и мифология сыграли чрезвычайно важную роль. Едва ли авторы игры-бэшки, задуманной как подражание фильмам-бэшкам, всерьёз могли на такое рассчитывать, но уж коли нашупал золотую жилу – было бы глупостью прекратить работать киркой. Одна незадача – ни выбранный жанр, ни сам формат видеоигр начала девяностых отнюдь не помогали – скорее мешали – рассказывать историю. Несколько крошечных картинок, десяток-другой строк текста, который ещё поди отыщи в недрах игры-единоборства, да будущие мануалы будущих консольных версий. Не разгуляешься. И, тем не менее, один из соавторов Mortal Kombat, художник и, как сказали бы сегодня, арт-дизайнер проекта Джон Тобайес что называется «горел» – горел комиксами, горел сюжетом и событиями, которые не в состоянии был адекватно вместить файтинг для аркадных автоматов 1992-го. И тогда друзья пошли на хитрость.



Наибольшим раритетом и коллекционной реликвией, конечно же, является самая первая книжка комиксов, тобайесовская Mortal Kombat Collector's Edition Comic Book. Однако для фанов-экстремалов есть особый лот: оригинальная 21-я страница MK2-комикса, выставленная на втором ежегодном AGC арт-аукционе в Национальном музее мексиканского искусства Чикаго по стартовому номиналу в \$300. Именно с ней (карандаш: Джон Тобайес, тушь: Энди Куделка) делалась покраска для копий и последующего тиража.

огда файтинг, задуманный как интерактивная версия всего феномена фильмов-единоборств в духе «Смертельной игры» и «Кровавого спорта» (впрочем, это со слов Буна, Тобайес же всегда склонялся к «азиатщине», и в качестве источника вдохновения называет ранние работы Цуй Харка) наконец появился в залах, он предложил лишь заязку – несколько высокопарных слов о скретном турнире на таинственном острове, о его бесчестном хозяине-колдуне и устрашающем четырёхруком чемпионе из иного мира. Ничего необычного, кроме одной, несущественной на первый взгляд, детали. В демонстрационном режиме игра предлагала обратиться по указанным на экране координатам, приложить к письму три доллара и получить почтой книжку-

комикс, живописующую приключения полюбившихся персонажей. И это была не какая-нибудь дурацкая сайд-стори, халтурка от наспех нанятой студии, а самая настоящая предыстория событий, за две недели написанная и проиллюстрированная собственноручно Джоном Тобайесом в ответ на вал писем от первых игроков, опробовавших Mortal Kombat. Именно эти письма убедили проснувшихся знаменитыми обитателями чикагской студии Midway в том, что те самые несколько строк «сюжета» игроками прочитаны. И игроки жаждут знать больше.

Вселенная: комиксы

В конце восьмидесятых Джон рисовал комиксы. Его главным достижением считается линейка The Real Ghostbusters, хотя своё имя он оставил и на других, менее известных книжках.

Человека в кепке и очках зовут Стиви Беран. Это камео Стивена Берана, художника и одного из отцов-основателей Mortal Kombat. Ближе к финалу комикса он погибнет, мотивировав кое-кого из героев принять вызов Шэн Цуна и отправиться во Внешний мир поучаствовать в событиях Mortal Kombat II.

КАНОН





В том числе (и это окажется важно чуть позже, несколько лет спустя) он успел поработать с калифорнийским издательством Malibu, которое некоторое время владело собственной небольшой компанией по разработке видеоигр. Тогда, ещё до устройства в Midway, двадцатилетний художник, конечно же, жаждал поработать с большим, богатым мифологией миром (в ранних интервью можно отыскать вполне конкретный пример – цикл Spider-Man) и, разумеется, мечтал сотворить собственную выдуманную вселенную. Вполне вероятно, что и в разработчики он подался в погоне за этой мечтой. А когда после долгих кухонных разговоров с Эдом и потрясания концепцией «современного Karate Champ» перед начальством, феноменальный успех Street Fighter II всё же убедил боссов Midway дать проекту зелёный свет, уже двадцатидвухлетний Джон смог наконец удовлетворить давний творческий зуд. Он создал ярких, узнаваемых персонажей, каждый из которых хорошо знаком геймерам и поныне. И продолжил достраивать вокруг них мир, словно увлекшийся игрой ребенок в песочнице. В то время когда Mortal Kombat начинал свое победное шествие по аркадным залам (и это не фигура речи, аппараты с МК продержались на первой строчке более полугода, прежде чем временно уступить лидерство NBA

Jam), чикагский офис заваливало письмами, а Эд Бун всецело был поглощён полировкой, собственно, игры, Джон Тобайес, чья работа над проектом была уже, фактически, завершена, вынашивал планы экспансии на комикс-рынок страны и искал инвесторов, параллельно занимаясь той самой книжкой, что должна была ответить на все вопросы новообретённых фанатов.

На нескольких десятках страниц он упомянуто расставлял фигуры на доске, готовя каждого из семи персонажей ростера к грядущему турниру, который и живописует, собственно, игра. Вспомните своё первое детское знакомство со «Смертельной битвой» – разве смогли бы вы устоять? Именно так родился

КАНОН

Если вы подумали, что человек со шрамом – Саб-Зиро без маски, вы обманулись, это один из приспешников Кэно. Впрочем, не исключено, что именно этот безымянный бандит впоследствии вдохновил новый облик ледяного воина.

КАНОН

Кэно просит автограф у Джонни Кейджа. А затем затевает с ним драку.





КАНОН

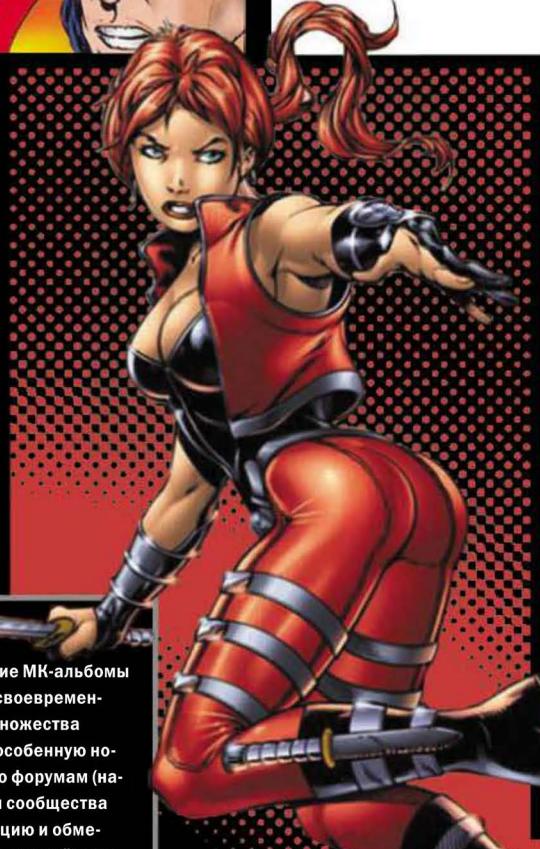
Это вовсе не Джон Кейдж, это младший Саб-Зиро из клана Лин-Куй (у него и визитка имеется). И его характер и история по Тобайесу весьма отличается от интерпретации Вогеля и Буна в MK9.

Незадолго до этого усилия Джона увенчались успехом, и комикс-лицензию Mortal Kombat получила частная издательская компания Malibu Comics (та, самая, где он некогда подвизался), и с этих пор принято различать комиксы «каноничные» (от Midway и Тобайеса лично) и «вольные» (от Malibu), созданные преимущественно усилиями Чарльза Маршала и Патрика Роло. За то время (без малого год), что серия продержалась на плаву, свет увидело в общей сложности 27 выпусков, большинство из которых увязаны в последовательные истории, так или иначе сопровождавшие героев «Смертельной битвы» на пути «до, во время и после Mortal Kombat 1 и Mortal Kombat II»

с последующими грандиозными «финалами» в лице объёмистых (64 и 48 страниц) Tournament Edition. Интересно, что дебютный

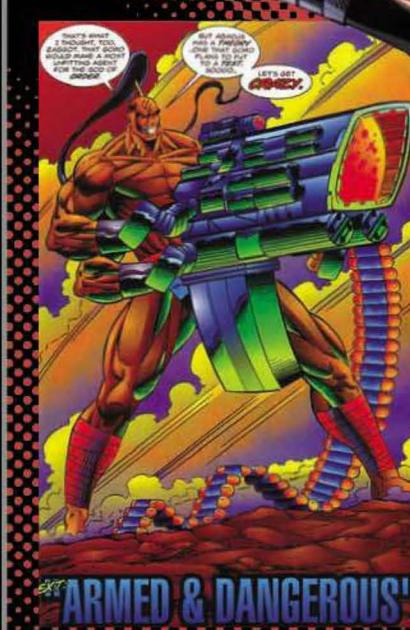
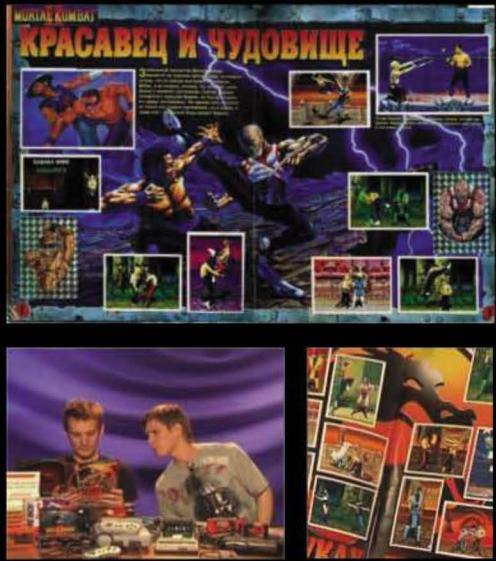
канон, плоть и кровь мифологии сериала. И именно этим сюжетом вдохновлялись несколько лет спустя сценаристы фильма-экранализации и режиссёр Пол Андерсон лично.

История утаивает, как много выпусков комикса удалось продать по «поп-чтотовой» модели (однако известно, что после успеха игры книжки эти начали появляться и в обычных магазинах), но, вероятно, эксперимент был признан удачным – или горел Джон очень уж сильно, – и год спустя компания повторила тот же трюк, выпустив вторую часть комикса и существенно укрупнив сюжетный бэкграунд сиквела, Mortal Kombat II. На сей раз подождавшее новоявленных поклонников на почте



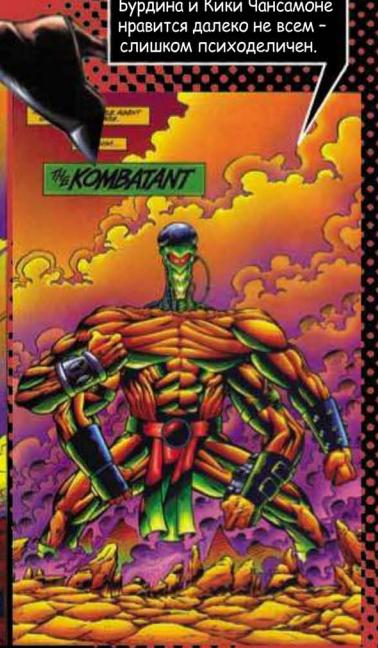
Наклей-ка!

Не комиксы, но тоже неплохо: тематические MK-альбомы Panini для коллекционирования наклеек своеобразно был издан в России, побывал в руках множества отечественных геймеров, и оттого имеет особенную ностальгическую ценность. Если пройтись по форумам (например, LastSticker.ru), можно даже найти сообщества людей, до сих пор собирающих эту коллекцию и обменивающихся сохранившимися «двойными» наклейками. Именно поэтому, а ещё – из-за уникальных иллюстраций, ему был удалён заметный эпизод в пятом выпуске видеопрограммы нашего журнала «Крутишься картриджи».



Вот за такие-то вольности MK-комиксы от Malibu многие и недолюблювают. Вдбавок стиль рисунка Роя Бурдина и Кики Чансамоне нравится далеко не всем – слишком психodelичен.

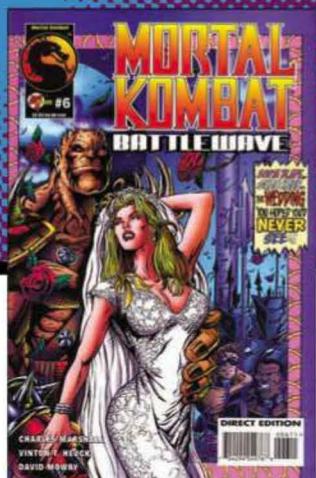
НЕ КАНОН





Скорпион защищает младшего Саб-Зиро в память о его брате, которого прежде убил. Именно на этот эпизод ссылаются заставочный текст игры и та странная строчка в альбоме Panini.

КАНОН



Патрик Роло, искусно адаптировавший концепты и комиксы коллеги Тобайеса, тем самым на годы вперёд определив то, как должны выглядеть герои Mortal Kombat за пределами спрайтового мира видеогр.

Скоро комиксы рисуются да не скоро игры делаются. Поскольку MK3 всё ещё пребывала в разработке, и двигать сюжет уже было особенно некуда, и без того не особенно каноничная MK-линейка Malibu начала обрасти откровенно надуманными «персонажными спецвыпусками», вроде U.S.Special Forces, Rayden and Kano или Baraka: Babality. Читательский интерес тоже постепенно сходил на нет (сам сэттинг



Саб-Зиро против... сколько-сколько рук?

НЕ КАНОН

MK2 к тому времени был уже основательно затёрт, и в конце концов перед лицом поглощения Malibu гигантом Marvel серия была закрыта.

Так или иначе, комикс-вселенная Mortal Kombat в интерпретации Malibu – это золотое время сюжетной экспансии сериала на соседствующие медиа. Именно эти комиксы воплотились в самостоятельную историю, параллельную привычному геймерам канону. И тем интереснее находить в них сегодня истоки тех или иных идей, нашедших воплощение в будущих MK-фильмах и даже в будущих MK-играх.



Если вам кажется, что на этой странице что-то не так – вы правы и вообще молодец: трое персонажей – Гидро, Синь и Сань – действительно «лишние», их в сюжет Mortal Kombat ввёл сценарист Blood & Thunder (с согласия Джона Тобайеса). Гидро – персонаж эпизодический, и интересен главным образом в контексте последних серий MK: Legacy, где Кевин Танчароэн использовал его в качестве киборга-прототипа. А вот близнецы-монахи Синь и Сань прописались в комиксе надолго и даже полюбились читателям, многие из которых безуспешно пытались отыскать их в игре, принимая за секретных бойцов MK. Согласно истории Чарльза Маршалла, изначально Лю Кан не был претендентом на титул чемпиона «Смертельной битвы» от Общества Белого Лотоса, которое давно покинул и переехал в Америку, позабыв древние легенды. (Узнайте сюжетный ход фильма Поля Андерсона?) И именно Синь и Сань, обладающие удивительным даром объединять воедино сознания и тела, готовились представлять на турнире Храм Света в облике «единого существа» Саня. До того как их планы нарушило возвращение Лю Кана в Китай.



«Надоедливым» оружием называет Шэн КАНОН Цун огнестрельные пушки Земного мира. И действительно – толку от свинца в этом бою немногого.

таки были частично опубликованы, в том числе и в Интернете.

Такого же рода трейлером представил 12-страничный комикс-буллет коллекционного издания MK vs. DCU, который по сценарию Вогеля оформлен вновь возникший после девятилетнего отсутствия в контексте Mortal Kombat Джон Тобайес. То был первый публичный акт воссоединения двух создателей сериала, и многие поклонники MK всерьёз надеялись, что за ним последует более тесное сотрудничество – хотя бы на ниве тех самых комиксов, на воплощении в которых нынешний перезапуск откровенно напрашивается. Увы, воз и ныне там. Однако в апреле нынешнего года Джон всё-таки завёл твиттер, и с тех пор непринуждённо общается с поклонниками и бывшими коллегами, попутно раскрывая многие давние тайны. И, очень может быть, здесь его история начинается вновь. В конце концов, уже совсем скоро, в октябре, состоится двадцатилетняя годовщина Mortal Kombat, по случаю которой возможны любые чудеса.

Продолжение следует СИ



В том числе и «перезапущенном» MK9.

Тем временем канон от Midway вернулся лишь после трёхлетнего отсутствия – с релизом MK4 – и на борту взамен Джона Тобайеса (ныне выступившего лишь консультантом) уже значились новый сценарист (Тед Адамс) и новый художник (Райан Бенжамин). 22-страничная история в целом построена по знакомой схеме «расстановки фигур», приятно оформлена и со своими задачами справляется: уточняет последствия событий MK3, знакомит геймеров с новыми героями. Но уже здесь заметна схематичность, которая в последующих MK-комиксах значительно усиливается, в конце концов превратив сопровождающие игровые выпуски книжки в объединённый парой скрепок набор открыток.

В ограниченном издании MK: Deception планировалось предложить лишь своего рода комикс-трейлер – несколько никак не связанных друг с другом страничек-биографий, на которых Брайан Хилл и Уолтер МакДениел под патронажем Джона Вогеля (именно он взял в свои руки сюжетные бразды сериала после ухода Тобайеса из Midway) немногословно рассказали, чем были заняты некоторые из персонажей на промежутке между событиями Konquest-режима и, собственно, турнирной части игры. Судить об этом представляется лишь косвенно, ведь книжка так никогда и не увидела свет, но её незавершённые фрагменты все-



«Будет и на нашей улице праздник» – новый фильм Джонни Кейджа и... Сони Блейд. И по совместительству завершающая линейку Battlewave интерлюдия. Между прочим, любовный интерес этих двух впервые придуман именно в комиксах от Malibu.

НЕ КАНОН

ANOTHER SUCCESSFUL DAY OF SHOOTING WRAPS ON THE SET OF JOHNNY'S NEW FILM "EVERY DOG HAS ITS DAY."



Святослав Торик

ТАК СЛОЖИЛИСЬ РОК-ЗВЕЗДЫ

История
Rockstar в лицах
и проектах

Часть 4, заключительная

Глядя на релизы Rockstar Games последних десяти лет, можно подумать, что студия и ее сателлиты стали заложниками сериала *Grand Theft Auto*, лишь изредка позволяя себе экспериментировать. В действительности же оказалось, что можно одной рукой брать \$50.000.000 за эксклюзивные DLC в известной вселенной, а другой – готовить не один, не два и даже не три взрывных проекта совсем другого характера. По крайней мере, именно так и поступили братья Сэм и Дэн Хаузер.

П

ятьдесят миллионов долларов – это реальная цифра. А предыстория ее появления такова: на презентации

Microsoft, проводившейся на E3 2006, было объявлено, что находящийся в разработке *GTA IV* уже не будет, в отличие от предыдущих игр серии, первые полгода принадлежать приставке от Sony, он выйдет на обеих next-gen платформах. Кроме того, указанная сумма гарантирует, что дополнения *Episodes from Liberty City* выйдут на консоли Xbox 360 с точно таким же полугодовым эксклюзивным статусом. Рок-звезды очень любят деньги.

Но сначала надо было избавиться от «хвостов». В 2004 году, осознав всю мощь концепции *Manhunt*, Сэм

Хаузер дал зеленый свет сиквелу. Разработка должна была охватить сразу несколько платформ, но поручена была почему-то свежеприобретенному подразделению в Вене, отличившемуся только портированием игр на Xbox. Почему Энди Хэй отстранился от разработки – неизвестно, хотя высокое начальство из Rockstar North внимательно отслеживало успехи австрийцев. Увы, тщательный надзор не помог, и через два года после начала работ Rockstar Vienna была закрыта, а все наработки студии переданы в головной офис. Отсортированная документация по *Manhunt 2* для разных платформ отправилась в Лондон (версия для PS2), Лидс (версия для PSP) и Торонто (версия для Wii). Официальный анонс состоялся лишь через

полгода, когда прояснились все сроки и степень готовности.

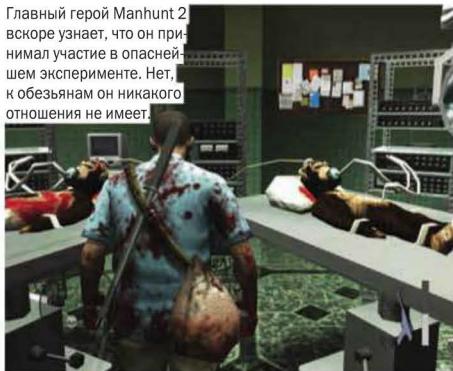
Но на этом злоключения экшн-хоррора не закончились. В июне 2007-го разработчики привезли готовую версию игры на оценку соответствующих комиссий в США и Великобританию. Непонятно, на что рассчитывал Хаузер, но американская ESRB и английская BBFC были единодушны: первая влепила проекту рейтинг *Adults Only* (тем самым фактически закрыв дорогу к открытой продаже), а вторая открытым текстом заявила, что эта игра на территории Соединенного Королевства предаваться не будет. Rockstar Games хватило месяца, чтобы представить обновленную версию проекта – на этот раз ESRB поставила игре *Mature*,

а вот BBFC опять закочевряжилась, мол, слабоваты изменения. Тут уже Take-Two Interactive не выдержала и подключила свою юридическую службу, которая в декабре отстояла право издательства распространять игру на Острове в том виде, в котором она была последний раз представлена комиссии. Но не прошло и двух недель, как вышший суд отменил это решение, враз похоронив надежды Хаузера сорвать хорошие дивиденды в Европе.

Печаль в том, что *Manhunt 2* (2007) был единственной игрой, вышедшей в том году под лейблом Rockstar Games – да и то лишь в США. Скандал вокруг проекта сыграл на руку издательству: общий тираж в этом регионе составил 600.000 копий, причем половина пришла на Wii, которая все еще считалась «детско-казуальной» платформой на тот момент. Так что еще неизвестно, что получилось бы, выйди игра летом, как это планировалось изначально. К тому же сам проект, по мнению прессы, оказался не на высоте – сюжет про сбежавшего из психушки пациента, страдающего раздвоением личности, страдал некоторой занудностью и притянутыми за уши событиями. Деревянный AI вызывал раздражение, равно как и необходимость каждый уровень заново искать подходящее оружие. Хотя ради симпатичных казней (вернулись три градации жестокости) и двух концовок можно было и потерпеть.

Странным было вот еще что: в год победившего next-gen выпускать игру для PS2 выглядело откровенным саботажем. Поэтому в следующем,

Главный герой *Manhunt 2* вскоре узнает, что он принимал участие в опаснейшем эксперименте. Нет, к обезьянам он никакого отношения не имеет.



«В чём я сейчас умею», – задается вопросом Дэниел Лэмб, главный герой *Manhunt 2*, «в своем или мэри-эннион?»



Верху: Угловатые модели, грязные текстуры и тугое управление здорово подстригли имидж *Manhunt 2* в 2009 году.

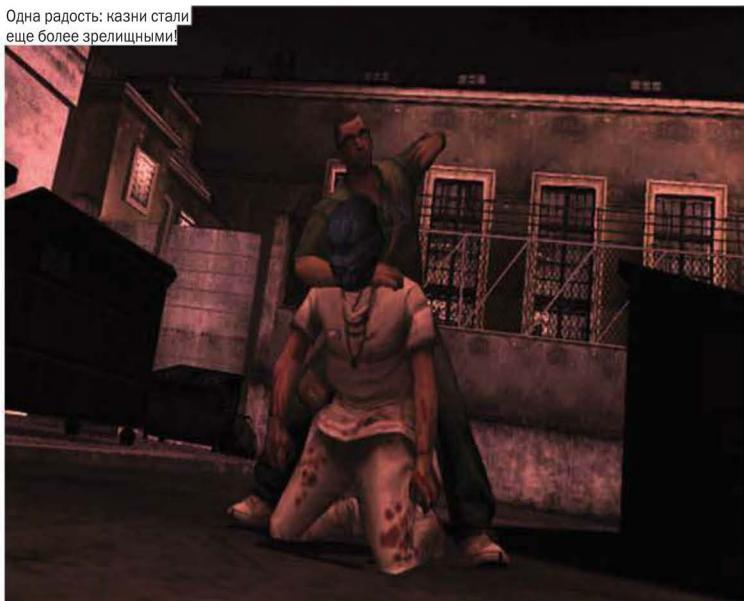
2008-м году Rockstar Games поспешила исправиться сразу несколькими релизами для Wii, Xbox 360 и PlayStation 3. Первым стал мартовский выпуск *Bully: Scholarship Edition* (2008) для первых двух из вышеупомянутых платформ плюс издание на PC осенью того же года. Помимо подтянутой графики улучшенная версия хвасталась новыми заданиями, персонажами и мини-играми – в общем, примерно на четверть больше контента получилось. Пресса высоко оценила это переиздание, но вообще, Хаузер здорово рисковал, выпуская игру всего за месяц до выстрела из главного калибра.

Короткой строкой: в апреле на PS3 и X360 вышла самая долгожданная игра года, *Grand Theft Auto IV* (2008).

Артподготовка шла на протяжении года и включала в себя десятки трейлеров и тизеров, два телевизионных ролика, интерактивную интернет-радиостанцию, постеры и официальный веб-сайт с мини-играми и викториной. Саму игру начали делать в 2004-м, едва отдав в печать диски с *GTA: San Andreas*. Работу разделили по нескольким группам: в Rockstar San Diego сидели программисты движка, в Rockstar North располагались разработчики самой игры, а в Нью-Йорке Хаузер создал особую группу, которая выполняла разнообразные поручения вроде «выйти на улицу и посчитать соотношение негров и латиносов на южном углу Центрального парка». Шотландцы и сами пару раз посетили Большое Яблоко, поэтому обновленный *Liberty City* стал гораздо больше похож на столицу восточного побережья, чем в *GTA III*. Сэм Хаузер сумел также подключить свободные руки – в Торонто моделировали здания, рисовали и анимировали персонажей, в Линкольне организовывали тестирование, в Эндовере (Новая Англия) занимались мультиплером для PC-версии.

Много разговоров ворчалось и вокруг программной основы, ведь работа началась еще до выхода современного поколения консолей, и по большому счету работа шла с расчетом только на персональные компьютеры. Как только прояснились детали

Одна радость: казни стали еще более зрелищными!



Судить так с музыкой

Grand Theft Auto пытались запретить по разным причинам – и за демонстрируемую в играх жестокость, и за секс, и за вождение в пьяном виде. Но в Бразилии, где много-много диких обезьян, суд зашел совсем с другой карты. Черт его знает, как это выяснилось, но факт остался фактом: в сборнике *Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City* есть сэмпл из песни с мелодичным, но категорически не воспроизводимым названием *Bota o dedinho pro alto*, автор которой не давал разрешения на использование ее ни в целом, ни по частям. Суд страны, занимающей почетное четвертое место по пиратству в мире, приказал убрать лицензионные коробки с полок до исправления нарушения – причем не только в Бразилии, но и в США, где зарегистрирована компания-разработчик (что, разумеется, не было исполнено). Впрочем, его решение не коснулось цифровых версий, так что можно сказать, что никто особо и не пострадал.



Охота на запретный плод

История с выставлением рейтинга *Manhunt 2* в Великобритании длилась почти год. Не успели юристы Rockstar Games откупорить шампанское после победы над BBFC, как Высший Суд Великобритании отменил решение Комитета по обжалованию видеоматериалов и вернул в действие запрет Британской комиссии по классификации фильмов. Однако уже в марте Комитет вынес новое решение, и под его давлением BBFC таки согласилась поставить игре рейтинг 18+. Первые коробки прибыли на берега туманного Альбиона в октябре, через год после своего первого релиза по ту сторону Атлантического океана. А тем временем хакеры расковыряли американский об раз игры для PS2 и PSP и создали патч, убирающий визуальные фильтры на особо жестоких сценах, который разработчики установили ради рейтинга M в США. Правда, в отличие от случая с «Горячим кофе», этот контент не был признан сознательно заложенным в игру, и ESRB оставила рейтинг без изменений. Впрочем, все желающие могли нелегально ознакомиться с неотцензуренной версией еще в сентябре 2007-го, когда в Сеть утекла превьюверсия игры для PS 2. Сотрудника Sony Entertainment Europe, слившего образ диска, уволили, но было поздно. На персональные компьютеры *Manhunt 2* пришел с заметным опозданием, в ноябре 2009-го. Тогда параллельно с коробочной версией вышла и цифровая. Она отличалась тем, что это была, пожалуй, единственная игра от Rockstar, официально получившая в США рейтинг Adults Only – в ней ничего не было замазано или удалено. Цифровая версия была выпущена посредством сервиса Direct2Drive, как раз специализирующимся на распространении АО-игр, поскольку обычные американские магазины отказываются их продавать. Но и здесь судьба-злодейка настигла злополучный экшн: когда в июле 2010-го D2D была куплена новым владельцем, тот решил потихоньку избавиться от непрофильных активов, и в прайс-листе магазина начали появляться дырки – первым пал именно *Manhunt 2*.



В отличие от предыдущих серий, *GTA IV* не собрана из кусков голливудских боевиков и обломков субкультур. Возможно, это первая по-настоящему своя работа Дэна Хаузера. Увы, подражания дают ему куда лучше.



Портировщики *Bully: Scholarship Edition* отказались от RenderWare в пользу более продвинутого (хотя тоже весьма ветеранского) движка Gamebryo. Это немного подсталило плююю ожидания для PC-геймеров.



Чем ближе к реальности игровой мир, тем сложнее он воспринимается: игровые условия неизменно разбиваются о бытовую логику. Грубо говоря, в реальности Нико Беллик арестовали бы уже после второй-третьей миссии.

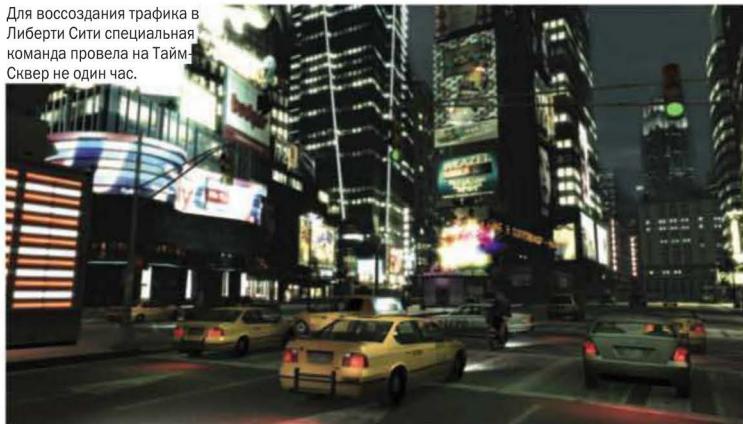
по поводу X360 и PS3, начались и работы по оптимизации. Помимо Rockstar Advanced Game Engine в проекте использовался физический движок Euphoria, который был одним из первых, полностью использовавших процедурную анимацию, наиболее близкую к физике Ньютона. Для отображения синхронизации движения губ и произносимой речи использовался еще один софт – FACEWARE, который уже успешно зарекомендовал себя в *San Andreas*. Работу с листвой обеспечивал движок-ветеран SpeedTree. В версии для PC также поддерживается периферия amBX – набор колонок, вентиляторов и светильников для серьезного погружения в атмосферу. Всего над игрой трудились более тысячи человек, а процесс разработки общей стоимостью около \$100.000.000 занял три с половиной года.

Grand Theft Auto, заметно возмущав с последнего появления, своей четвертой частью ознаменовала открытие новой эпохи в сериале. Художественный стиль сместился в сторону сурового реализма – игра лишилась многих ярких красок, но пополнилась невероятным уровнем детализации. Прохожие стали еще более живыми и даже местами интерактивными, трафик стал соответствовать статусу большого города, фасады домов стали более выпуклыми во всех смыслах этого слова. В игре появилось целое телевидение с различными телешоу, историческиими передачами и мультфильмами. Наконец-то легализовали мобильный телефон – с его помощью можно позвать друга или подругу поиграть в дрошки и попить пивка, вызывать скорую помощь и подмогу на миссиях, а также запускать мультиплер.



В одном Хаузер себе не изменил: наикоролитнейшие персонажи *Grand Theft Auto* не забываются еще долгое время.

Для воссоздания трафика в Либерти Сити специальная команда провела на Тайм-Сквер не один час.



Оказавшись рядом с компьютером с доступом в интернет, можно посетить сотни (!) внутриигровых сайтов и почитать электронную почту. Количество радиостанций с учетом обоих DLC увеличилось до 23, а общее количество лицензированных композиций подскочило аж до 365. За виртуальным диджейским пультом сидели DJ Premier, дизайнер Карл Лагерфельд, Макс Кавалера, Игги Поп, Руслана Лижичко и, разумеется, намертво прикипевший к сериалу Лазло Джонс.

Справа: GTA IV: The Lost and Damned выдержан в блеклых тонах, словно скучные фильмы с какого-нибудь фестиваля арт-хайса.

Для усиления восточноевропейского накала Хаузер попытался было найти какого-нибудь приличного исполнителя, но отыскался лишь беларусский псевдодебютант недорэпер Сергей Пархоменко. Тот воспользовался шансом и записал эксклюзивный русско-англоязычный трек под название Liberty City: The Invasion, официальный клип которого наполовину состоит из трейлеров игры. Ну и заодно он, пользуясь случаем, пропихнул в проект пару записей от своих протеже.

Несмотря на расширение и детализацию вселенной GTA, разработчики ни на йоту не изменили ни архитектуру событий, ни основные игровые процессы, ни даже интерфейс. Мы вновь вернулись к не самому удобному виду от третьего лица, пусть даже и с вездесущими укрытиями, к неуклюжим прыжкам и невозможному управлению вертолетами. Режиссура диалогов осталась на том же уровне, что и в GTA: San Andreas, хоть это и маскируется четырехлетним разрывом в графических технологиях. Квестовые линии по-прежнему сплетаются в одну, терпеливо дожидаясь внимания игрока, потенциальная любовь так и вообще осталась без альтернатив. Порадовала видоизмененная система объявления в розыск: она теперь кажется более очевидной, чем раньше.

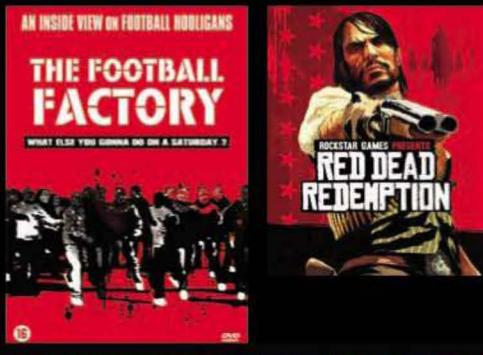


Фильм! Фильм! Фильм!

Хаузеры и киномания – близнецы-братья. После короткометражки, снятой для GTA 2, они еще не раз возвращались к своему увлечению. Родившиеся в Великобритании, они не могли пройти мимо футбольной – а особенно, футбольно-хулиганской темы. Rockstar Games выступила исполнительным продюсером кинофильма *The Football Factory* («Фабрика футбола»), вышедшего в 2004-м. Правда, чем там занимались братья Хаузер и что они вынесли для себя из этого опыта, осталось за кадром. Еще один фильм, но на этот раз документальный, был сделан во время работ над *San Andreas*. Лента *Sunday Driver* (2005) рассказывает о буднях лоурайдеров в солнечной Калифорнии, их отношении с конкурентами и полицейскими. Ее можно найти в специальном издании *San Andreas* для PS2 или скачать с сайта Rockstar Games.

Помимо художественных картин стоит отметить и спродюсированную Хаузерами «машину» (фильм, снятый на движке игры). К вышедшему отдельно саундтреку все той же *GTA: San Andreas* прилагался получасовой вступительный фильм (он так и называется *San Andreas: The Introduction*), в котором раскрывалась предыстория событий игры. Закономерным итогом можно назвать квинтэссенцию опыта и возможностей Rockstar Games – «машину» *Red Dead Redemption: The Man from Blackwater* (2010). Фильм снял режиссер Джон Хиллкотт, автор «Дороги» с Вигго Мортенсеном и «Предложения» с Гаем Пирсом. Сотрудничество обернулось сторицей – многое из того, что придумал и снял Хиллкотт, вошло в финальную версию игры.

Все хобби рано или поздно заканчиваются либо превращаются в источник доходов. Вот и Rockstar Games в июле этого года зарегистрировала торговую марку Rockstar Films. Для чего? Будем надеяться, что для новых экспериментов в индустрии интерактивных и видеоразвлечений.





И наконец-то появился полноценный быстрый рестарт задания и автосохранение по их выполнении.

Так или иначе, но за первую же неделю продаж GTA IV побила аж два финансовых рекорда: за один день (3.600.000 коробок) и за семь дней (6.000.000 копий). К настоящему моменту продано более 20 миллионов, что составило одну пятую от общего числа продаж серии. Впрочем, до рекорда San Andreas игра так и не добралась – не хватило каких-то полутура миллионов. Традиционно не обошлось без цензуры курьезов: движение «Матери против вождения в пьяном виде» потребовало от ESRB выставить рейтинг игре Adults Only в связи с тем, что игра позволяет водить машину после кружечки-другой пивка. Вообще-то при попытке сесть за руль в пьяном виде Нико сам говорит, мол, может лучше такси вызвать, к тому же экран размывается и управление заметно путается, а если полиция заметит его неуверенное вождение, то сразу же бросится в погоню. В Rockstar Games к этому добавили, что аудитория рейтинга Mature обладает собственной головой на плечах, чтобы распознать, что такое хорошо и что такое плохо.

Дабы избежать проблем, аналогичных тому, что возникли с Manhunt 2 и модом Hot Coffee, Хаузер приказал подготовить GTA IV для австралийской оценочной комиссии максимально вычищенной. Игра с урезанными анимациями (пропали получение пулевого ранения, проститутки в авто, кровавые брызги и лужи) без проблем получила заветные 15+. Правда, потом выяснилось, что издательство слишком уж перестраховалось: когда ближе к осени менеджеры подавали заявку на неотредактированную PC-версию, они получили точно такой же рейтинг. А когда закончился тираж отцензуренных консольных коробок, подали заявку на пересмотр и для них. Кстати, первый месяц продаж из-за проблем с логистикой в Новую Зеландию завозили «австралийскую» версию, что вызвало негодование у местных пользователей. Но куда

В поездках по городу в режиме мотобанды можно восстанавливать здоровье, если ехать в заданной формации.



грустнее оказалась судьба игры в Таиланде. Через три месяца после релиза восемнадцатилетний студент колледжа зарезал водителя такси в Бангкоке и попытался угнать автомобиль, но попал в руки полиции. На допросе он сообщил, что хотел проверить, насколько легко воспроизвести действия GTA IV в реальной жизни. Для относительно тихого в этом плане Таиланда преступление и его мотивы оказались достаточно весомыми, чтобы дистрибутор на территории коро-

Вверху: В «Балладе о Тони-gee» можно даже потанцевать. Ритм-танцы из San Andreas, впрочем, были повеселее.

левства снял с полок не только саму игру, но и всю серию целиком.

Новая GTA не только открыла геймерам взрослевший мир Либерти Сити, но и окончательно доказала торжество консолей над PC. В декабре 2008-го, несмотря на широкую огласку и массированную рекламу, GTA IV попала в топ-10 продаж компьютерных игр лишь на одну неделю, после чего скрылась оттуда навсегда. Оно и немудрено: за эти полгода все, кто обладал достаточно сильным желанием, уже обзавелись новой платформой – причем, скорее всего, в виде специального бандла: приставка в коробке, забрендированной под GTA IV, плюс сама игра. Хоть это был и не первый такой случай, когда GTA приходила на PC позже всех,

все равно было тревожно. Тем более, что мимо адептов мыши и клавиатуры и без того проплыли такие чудесные хиты от Rockstar, как The Warriors и серия Red Dead.

Отказали в посещении персональных компьютеров и четвертой части фирменной гоночной аркады – Midnight Club: Los Angeles (2008), вместе с которой вышла ее младшая сестра для PSP, Midnight Club: L.A. Remix (2008). Приставочный эксклюзив, созданный в студии в Сан Диего,



Стоит ли запускать диск с Red Dead Redemption и потом еще искать таких же упорных извращенцев ради относительно красивого покера? Уж лучше вживую переодеться в ковбойские костюмы и сыграть в каком-нибудь заведении.

оказался неплохим конкурентом Need for Speed: Most Wanted. Огромное количество реально существующих автомобилей, много ночных улиц Лос-Анджелеса и Токио, открытый мир и увлекательный мультиплер – все это не оставило магазинным полкам ни единого шанса.

Сэм Хаузер, как и его начальство из Take-Two Interactive, вероятно, не стеснялся изучать успехи конкурентов. Сериал The Sims раз за разом брал первые позиции по выходу очередного дополнения про домашних животных, хобби или туризм. Grand Theft Auto IV, в свою очередь, обошелся очень дорого, и пока волшебный мир Либерти Сити не поскучнел и не устарел в глазах пользователя, следовало ковать побольше железа. Контракт с Microsoft в этом плане был выгоден – платформодержатель получал целых две игры за полцены, а Хаузер мог здорово сэкономить повторным использованием ресурсов. Первый коммерческий DLC под названием Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned (2009) вышел меньше чем через год, и состоял из небольшой сюжетной кампании, новых композиций и шести мультиплерных режимов. Главную роль в дополнении играет Джон Клебиц, вице-президент байкерского клуба The Lost. Бравые мотоциклисты едут забирать Билли Грея, главу клуба, выпущенного из реабилитационного центра, и сразу после этого у Джона и Билли начинаются трения по поводу дальнейшего существования мотобанды. Впоследствии все развивается в уже привычном духе GTA с тотальными предательствами и необходимостью спасать клуб, друзей и любимую девушку в ручном режиме. Несмотря на вторичность сторилайна, байкерская



Вверху: Жаль, конечно, что в RDR2 не перекочевали битвы с боссами-паровозами. Хаузеры взрослеют, а вместе с ними взрослеем мы.

СЭМ ХАУЗЕР, КАК И ЕГО НАЧАЛЬСТВО ИЗ TAKE-TWO INTERACTIVE, ВЕРОЯТНО, НЕ СТЕСНЯЛСЯ ИЗУЧАТЬ УСПЕХИ КОНКУРЕНТОВ.

атмосфера получилась у разработчиков насыщенной – помещение клуба с армрестлингом, игровыми автоматами и карточными играми чем-то напомнило убежище банды The Warriors из одноименной игры. Отдельные моменты на удивление точно переплетаются с телесериалом Sons of Anarchy, но поскольку оба продукта разрабатывались примерно в одно время (и даже некоторые персонажи списаны с одних и тех же реальных людей), все совпадения и вправду следует считать случайными. Хотя сериал все равно стоит посмотреть, там не столько про мотоциклы, сколько про людей. А еще The Lost and Damned отличилась мужской обнаженкой в полный рост – это

даже демонстрировалось в одном из трейлеров игры.

Второй кусок приключений в большом городе, более известный как Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony (2009), вышел полгода спустя. Как и первый выпуск, распространялся он поначалу в цифровом виде через Xbox Live Marketplace и требовал для запуска оригинальную GTA IV. На этот раз игрокам дают поуправлять Луи Фернандо Лопесом – другом, водителем и телохранителем Тони Принса, владельца двух крупнейших ночных клубов Либерти Сити. В попытках спасти свои клубы от разорения Тони связывается с русской мафией, но уже очень скоро

осознает свою ошибку. А разгребать, как водится, должны другие. Из интересных новых фишек хочу выделить оценки, выставляемые игрой по прохождении каждой миссии – такое уже было в Red Dead Revolver и Manhunt, так что и к Grand Theft Auto эта система приспособилась как влитая, тем более что статистикой можно было похвастать в автоматическом режиме посредством Rockstar Social Club, официальном комьюнити Rockstar Games. Надеюсь, это было началом долгой дружбы функции и сериала. А в остальном – традиционные для GTA IV дополнительные мини-игры, миссии, радиостанции и мультиплеерные режимы.

Сюжетно оба расширения не слишком тесно связаны друг с другом и «большим братом», но часть событий, уже известных с точки зрения Нико Беллика, демонстрируются и от лица Луи Лопеса и Джонни Клебица, раскрывая разного рода несущественные подробности. Одновременно с выходом второго дополнения был выпущен диск-компиляция, отказавшийся от необходимости в GTA IV. В таком же виде полгода спустя игра пришла и на PC.

Однако самым ценным для современной игровой индустрии – а это уже давно не только приставки и компьютеры – я считаю релиз Grand Theft Auto: Chinatown Wars (2009). В любви к этой смелой игре я уже признавался в материале «Прощай, DS», но фокус в другом. Победа виртуальной наркоторговли над стереотипами – это не главное, чего добился Хаузер на самой популярной консоли двухтысячных. Интерактивный рассказ о китайце из уважаемой семьи, вынужденном вмешаться в разборки банд из китайского квартала Либерти Сити, достался не только хэндхелду Nintendo (кстати, самые высокие оценки на DS, если верить Gamerankings), и ее конкуренту от Sony, но и – барабанная дробь! – великому двигателю смартфонов в массы, iPhone. Все три версии разрабатывала главная по ручным приставкам студия империи – Rockstar Leeds, которая к тому времени уже послала в разведку на iOS музыкальный проект Beaterator (2009).

GTA: Chinatown Wars была первой попыткой «большого» бренда внедриться в разнородную, но очень большую аудиторию клиентов Apple, и попытка, безусловно, успешная. Полномочная игра стоимостью всего в \$10, согласно оценкам купивших и поигравших, подпрыгнула аж до 4-го места в топе лучших приключенческих игр и до 9-го – в списке экшнов, а в момент выхода расширенной версии для iPad так и вообще все первые места отхватила. Для хардкорного пришельца, согласитесь, результат вполне достойный. О дальнейших планах по освоению смартфонов и планшетов Rockstar Games пока не докладывает, но я уже с нетерпением жду еже-



годного отчета Take-Two Interactive, в котором наверняка будет что-нибудь и про мобильные фронтони.

Но все эти DLC и «маленькие GTA» не шли ни в какое сравнение с тем, что готовилось в недрах Rockstar San Diego вот уже добрых пять лет. Дэн Хаузер, которому в целом нравилась концепция Red Dead Revolver, не считал ее полноценной «рокстаровской» игрой, в том числе и из-за сильного влияния Сарсом на исходный геймдизайн. Хаузер хотел сделать не просто сиквел, но полноценный приключенческий экшн в открытом мире Дикого Запада, набив его самыми сладкими плодами, которые принес оригинал: Deadeye, дуэли, девицы в салунах и награды за доставку головорезов живыми или мертвыми. Дэн собирался сделать большой реалистичный мир,

Сверху: Несмотря на использование cel-shading движка и совершенно новых героев, GTA: Chinatown Wars остается верна традициям сериала.

пахнущий свободой и всем, что к ней прилагается – выживанием в конкурентной среде, борьбой за счастье и закономерным результатом этой борьбы в этой среде. Не героический эпос в духе «Хороший, плохой, злой», но и не откровенная сатира а-ля «Сверкающие седла». Все должно быть максимально честно. И масштабно. Кто-нибудь сомневается в том, что у него это получилось? Лично я в прошлом году две недели не покидал окрестности штата Нью Остин, и остался невероятно доволен.

Как и все суперхиты от Хаузеров, Red Dead Redemption (2010) разрабатывалась при участии чуть ли не половины студий Rockstar Games. Немалую помощь ребятам из Сан Диего оказывали эдинбуржцы, потихоньку освобождавшиеся от работ на GTA IV.

КАК И ВСЕ СУПЕРХИТЫ ОТ ХАУЗЕРОВ, RED DEAD REDEMPTION (2010) РАЗРАБАТЫВАЛАСЬ ПРИ УЧАСТИИ ЧУТЬ ЛИ НЕ ПОЛОВИНЫ СТУДИЙ ROCKSTAR GAMES.



Сетевой код предоставила самая североамериканская студия империи, а в работе над дизайном уровней не последнюю роль сыграли виртуальные архитекторы из Лисса. Тестирование традиционно проводилось силами жителей Линкольна. В общем, делали игру всем миром.

Однако кроме этого релиза за весь прошлый год Rockstar Games не отметилась ничем кардинальным (очередные портирования и компиляции не в счет). Не будем же мы считать Red Dead Redemption: Undead Nightmare (2010) серьезным проектом? Да и год нынешний не принес ни-

чего, кроме бедовой L.A. Noire (2011), пять лет мучившей своих австралийских родителей и в конце концов их похоронивших. Да, игра получилась замечательная, очень красивая и элегантная – специально не играю на PS3, жду PC-версию – но судьба этой вселенной повисла на волоске после банкротства Team Bondi. С другой стороны, мало у Сэма Хаузера своих кадров, способных подхватить благое начинание? Кстати, пора бы поговорить и о них – давайте заглянем в недалекое будущее и выясним, чем занимаются сотрудники под вывеской R*.



Вверху: В первом же дополнении разработчики предложили одеть Джона Марстона в некое подобие Нико Беллака. Но нет – из крутого ковбоя никогда не получится портовая шпана!



Вот так нынче и выглядит самый независимый и успешный разработчик и издатель видеоигр в индустрии, Rockstar Games. За пятнадцать лет Сэм Хаузер не только приобрел огромный опыт и с полдюжины студий, но и с помощью своего брата Дэна сумел наладить экспорт удивительных (хотя местами и повторяющихся) историй

и больших интерактивных миров. Под его началом как напрямую, так и опосредованно работает около тысячи человек, а стоимость его проектов исчисляется в десятках миллионов долларов. Это не мешает ему ругаться матом в редких интервью, носить бороду и неопрятный пулlover. Ведь он – рок-звезда игровой индустрии! **СИ**



C Rockstar Vancouver все понятно – там бывшего нью-йоркского копа усиленно превращают в лысого телохранителя. Недавно, кстати, объявили сроки выхода: март 2012. Но я бы расчитывал на осень.



Другие канадцы, из Rockstar Toronto, по всей вероятности заняты полумифическим проектом *We Are The Mods*, о котором я рассказывал в прошлой части.



В Rockstar San Diego вряд ли все сотрудники скопом навалились на бесплатный контентный патч *Myths & Mavericks* для RDR, но это, увы, все что мы знаем на данный момент. Таинственный проект *Rush*? Ну разве что...



Зато мы знаем, над чем трудятся в Rockstar North – там не теряют надежды показать первые кадры PS3-эксклюзивного экшна *Agent* уже в этом году.



Студия Rockstar New England в этом июле вывела сразу несколько вакансий программистов самого разного толка, исходя из чего можно предположить, что им наконец-то дадут разработать свой собственный проект, а то что это за дело – пять лет подряд портировать и аутсорсить?



Единственная студия в Рок-созвездии, занимающаяся не разработкой, а профессиональным тестированием и локализацией, это Rockstar Lincoln. Представляете, какой у них объем работы, если они каждую игру переводят на пять языков одновременно?



Студии Rockstar Vienna не стало 11 мая 2006 года. Сотрудникам предложили перейти на работу в великобританские сателлиты, но те отказались. В итоге бывшие «рок-звезды» из Австрии опять занимаются второсортными квестами (см. *Cursed Mountain*).



И словно в противоположность Линкольну, ни слуху, ни духу от Rockstar Japan, занимавшейся подготовкой непростых игр от братьев Хаузер к выходу на японский рынок. Самой свежей из них, если верить сайту, является *GTA: Vice City*.



А вот в Rockstar London, кажется, набрали почти всех, кто требовался для создания игры на всех-всех современных платформах да еще и с мультиплером. Букмекеры принимают ставки на *Manhunt 3* с коэффициентом 10 к 1.



Наконец, на удивление непривычным для себя делом заняты сотрудники Rockstar Leeds – вместо очередной разработки под айфон они портируют на PC главный хит этого года, *L.A. Noire* (2011).

Круглый стол

с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

Тема обсуждения: В ИГРАХ ВСЕ МЕНЬШЕ КЛАССИЧЕСКОГО ФЭНТЕЗИ?

Смысъл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

В дискуссии принимают участие:



Александр Щербаков

Человек и пароход. Трэш-продюсер. Ведущий рубрики «Круглый стол».



Мария Капля

Старший маркетолог Akella Online.



Святослав Торик

В дополнительных представлениях не нуждается. Руководитель проектов в компании Q1.

Тему для этого выпуска «Круглого стола» нам подбросил Костя Говорун. Тема несколько спорна – и это даже хорошо. Подумав, мы решили, что здесь есть повод для дискуссии. Заход, в общем-то, такой: в последнее время на РС и консолях выходят все меньше и меньше игр, которые можно было бы отнести к классическому фэнтези. Конечно, мы можем рассматривать онлайн-игры, где дело обстоит несколько иначе. Но вот конкретно ритейловый продукт – классического фэнтези реально мало. Есть, конечно, японские разработки, где обычно наблюдается уклон в сторону «технофэнтези», то есть помеси с sci-fi. А вот традиционного «меч и магия» как-то не густо. Из недавнего, что было, можно вспомнить фактически *Dragon Age II*, который логичное продолжение *Baldur's Gate* – а больше из крупного на раз так ничего и не вспомнишь.

АЩ: Когда я готовился к «Круглому столу», я консультировался с рядом

людей, и звучали ремарки, что вообще всякие «чистые» жанровые проекты никогда не были как-то сильно представлены на рынке. Но если вспомнить историю, то получается, что такой ситуации на рынке, как сейчас, не было, наверное, никогда. Ну одна, ну две игры вышло. Почему сейчас если и делают фэнтези, то его делают скорее нетипичным – в этом нет ничего плохого, просто вот как факт оно происходит. Люди начинают подмешивать, не знаю, керамические мечи и роботов...

СТ: Phantasy Star отличная игра.

АЩ: Я обожаю старые Phantasy Star, но вот речь-то не о них.

МК: Классическое фэнтези все же выходит. *Fable* недавно выходила. Из dungeon crawler'ов сейчас был *Torchlight*, где нужно идти мечником или лучником...

СТ: Который собирает ружья! Вообще на поставленный вопрос есть два ответа. Один короткий, а другой – длинный. Короткий звучит так: народу нет.

АЩ: Как нет народу? По крайней мере, в онлайне это самый ходовой сеттинг.

СТ: А теперь слушай длинный ответ!

Онлайн – там сложилось традиционно, и это проще поддерживать. Когда игровая индустрия входила в свой серебряный или золотой век – 80-е и 90-е – тогда основная аудитория тех, кто играл в компьютерные игры, это были гики. Которые зачастую пришли из AD&D, настолок, игрищ и так далее. Для них этот товар хорошо шел. Сейчас, когда аудитория размазалась просто п***ец как, когда любая домохозяйка может пойти и купить себе *The Sims* вместо *Pool of Radiance* или аддона к нему... Логично, к чему все идет.

АЩ: Не вижу логики: пусть покупает *Pool of Radiance!* (смеется)

МК: Оказуали.

СТ: Да, фактически рынок оказуали. А поскольку фэнтези – жанр, как ни странно, нишевый, получилось так.

МК: В западных магазинах, когда мы приходили туда, мы видели, что все полки забиты фэнтези. Есть целые разделы. А сейчас фэнтези – это чуть ли не половина полочки, а все остальное – это какие-то смешения жанров. То есть,

фэнтези уходит не только из игр, но и из других областей. И книжная отрасль страдает от этого в том числе.

АЩ: Но тем не менее ведь существуют все основные фэнтези-франчайзы. До сих пор в страшных количествах клеются те же Dragonlance и Forgotten Realms. Оно пишется безостановочно и продается, судя по всему, очень хорошо. Сальваторе с его бесконечной эпопеей про, прости, Дриззта – он же продлил контракт, новая трилогия, даже две. И книги у него попадают в список бестселлеров The New York Times.

МК: Но ты говоришь о громких именах. Я отслеживаю издательский бизнес по России. И говорят, что если пять-семь лет назад с руками отрывали любое произведение в жанре фэнтези, сейчас очень сложно молодому автору пробиться на этот рынок. Не берут. Рынок пересыщен.

АЩ: Да и раньше было тяжело. Я когда-то – вот, собственно, лет семь назад – беседовал с людьми, которые публиковали, если не ошибаюсь, в «АСТ» какую-то свою фэнтези-книгу. И все делалось на условиях «мы тебе дадим символических денег». То есть, получи 200 долларов и скажи спасибо, что мы с тебя денег не требуем, а то могли бы попросить оплатить печать половины тиража.

СТ: Просто известны же случаи, когда люди с нуля посыпали рукопись, редактор говорит: «Объем ОК, концовка ОК, не-множко подрехтаем начало и серединку и берем». И нормальный, годный контракт с роялтии и какой-то приличный аванс.

АЩ: Я так понимаю, что такое обычно бывает на Западе.

СТ: Нет, это у нас. Но у нас роялти щедрые, а аванс – не очень.

АЩ: Сравнить с Западом это практически невозможно. Из известных – единичных, но показательных – примеров, был же Гудрайнд. Да, это пример из 90-х. Но когда Гудрайнд отправил свою дебютную книгу «Первое правило волшебника» агенту, а потом ее предложили издательствам, там начался торг. Одно из издательств предложило аванс в \$275

тысяч. За первую книгу. С тех пор он написал еще больше десяти в рамках того же сериала. В России такого в принципе не может быть. Ты никто и звать тебя никак. Точка.

СТ: Может быть. Хотя фэнтези это не касается. Но если вспомнить историю Александра Чубарьяна. Его роман случайно увидели в Интернете. Он там куски публиковал. Редактор «Росмэна» увидел кусок, сказал больше не публиковать, иди к нам, вот тебе контракт. Это выросло в 51 тысячу стартового тиража. И были еще допечатки. Там много денег не давали, но его реально раскручивали, сделали под него целую серию. Она загнулась, правда, на третьей книжке и сейчас он благополучно пишет в «Этногенез». Причем в «Этногенез» его взяли даже не просто «за былые заслуги», а спросили: «У тебя же крутые книжки были, почему больше не пишешь?» Говорят, что не берут. Тогда иди к нам в новую серию.

А вот возвращаясь к фэнтези... Ты можешь назвать хоть одну новую фэнтезийную серию? Сначала двухтысячных? Все эти Dragonlance, «Конаны», которым сто лет в обед, все они давно и успешно крутятся. И влезать в эту нишу совершенно бессмысленно. И, кстати, я думаю, с фэнтезийными играми та же фигня.

АЩ: Есть относительно неплохо проходящаяся новая волна товарищей, типа Аберкромби, которая идет в каком-то роде по стопам Джорджа Мартина – в плане того, что мы сейчас сделаем фэнтези, где бы людям конечности отрубали.

СТ: Если брать книжные аналогии, проблема в нехватке здоровых концептов. Какую фэнтезийную концепцию ни возьми – фэнтези это все же одномерная вещь. Что угодно, магия, тролли, орки – в какой бы ты пропорции их ни переворачивал, получается мир, где доминируют полуорки-полуэльфы, а люди – на самом деле карлики с тремя пальцами на руке. Все равно такую концепцию уже кто-то изобрел. Ну, она не стрельнула. Значит, и не надо. Фэнтези из-за своей одномерности не катит.



Вверху: Dark Sun – один из самых интересных классических, но необычных фэнтези-миров. На обложке игры Dark Sun: Shattered Lands канонический для сериала арт знаменитого Джеральда Брома.

АЩ: Даже в рамках классического фэнтези можно сделать много оригинального.

СТ: Значит, рынок насыщен оригинальным фэнтези. Вот Dragon Age – в нем есть что-нибудь оригинальное? Drakensang вот вышел. Он как Dragon Age один в один.

МК: С другой стороны, ведь есть мой любимый замечательный Dark Sun. Который отличается ну вот всем.

АЩ: Я его тоже нежно люблю. А какая игра по нему была замечательная.

АЩ: Которую я, к своему стыду, в свое время так и не запустил. Там было даже две игры.

СТ: Три.

АЩ: Три, если считать онлайновую. А так первый и второй, где арт Брома на обложке – как и на обложках книг.

СТ: Но это был период расцвета RPG, золотой век. Когда под это была аудитория.

АЩ: Да, но Dark Sun возрождают. Вышли книги в 2010 и 2011 годах! Три новые книги.

МК: Может, они и игру возродят тогда?

АЩ: Я сомневаюсь. Но что касается книг, то они же возродили Ravenloft, который переиздается, и пару лет назад вышла пара новых книг. Они возродили Ravenloft, притом что он ни в каком виде не существовал уже лет десять!

СТ: Почему не выходит новых Planescape, новых Dark Sun и прочего из золотого века? Потому что с правами и лицензированием что-то странное.

АЩ: TSR была куплена Wizards of the Coast. Все трейдмарки принадлежат им. Чего они хотят – мы не знаем.

СТ: Последнюю игру для «Визардов», кстати, делали создатели Carmageddon. Теперь на эти деньги они делают новый Carmageddon. И они говорят, что мы с «Визардами» отлично поработали и хотим еще. И игра очень хорошо пошла, Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers. Она и монетизирована как следует. Может, «Визарды» и захотят возродить былую мощь.

АЩ: Ага. Dragonlance Online.

СТ: Нет. Только Planescape!





АЩ: Вот уж это как раз нетипичное фэнтези! Несмотря даже на то, что оно относится ко всем этим TSR-франчайзам. Там же дело происходит как бы в той же вселенной, что и все Dungeons & Dragons дела, но только в другом измерении.

МК: И потом, хотя это и культовая, но нишевая игра.

СТ: Deus Ex: Human Revolution сейчас занимает второе место в британском чарте продаж. В первую часть играло меньше народу. В сети 54 тысячи одновременно играющих игроков. Перезапуск или сиквел многих игр может выстрелить лучше, чем оригинал. Пример того же Fallout 3. Если Planescape перезапустится нормальной, хорошей командой, то только в путь.

АЩ: Planescape: Torment – это в некотором роде все же такая игра-роман. Какой там перезапуск.

МК: Она сама по себе достаточно экспериментальна. Мне кажется, очень правильным путем пошли в Dragon Age. Они возродили жанр классической RPG и придали ему ярмарочной привлекательности. Такое интерактивное кино, где ты должен ходить, говорить, тебе показывают красивые планы. Больше развлечений, меньше хардкора. Они, видимо, решили, что RPG должно идти этим путем.

АЩ: Тем не менее, я это воспринимаю как откровенное прямое продолжение Baldur's Gate. Первый Dragon Age.

МК: Я не увидела ничего общего.

СТ: Ну, разумеется, если есть смарт-пауза, то это продолжение Baldur's Gate! (смеется)

АЩ: Да и по сеттингу в первую очередь. Ну, кровища появилась.

СТ: Кровища, сиськи, гномы. Что еще тебе надо?

АЩ: Мне-то ничего не надо. Но Dragon Age достаточно типичен.

СТ: А «Ведьмак» типичен?

МК: Мы, кстати, упустили второго «Ведьмака», который совсем недавно вышел.

АЩ: Наверное, да. Его можно в извественной мере классическим назвать.

МК: И сейчас еще The Elder Scrolls V: Skyrim выходит. Который я очень жду. Oblivion очень многим не нравился – не Morrowind. А мне вот вполне. И Skyrim,думаю, окажется не хуже.

СТ: Чего-то мне подсказывает, что...

АЩ: С годами игры становятся только хуже!

СТ: Я тут недавно читал анонс Legend of Grimrock – это такой Eye of the Beholder, с точно таким же ублюдочным риалтаймом, когда если ты ничего не делаешь, тебя монстр может закусать до смерти, и нужно периодически нажимать на иконку своего героя. Выглядит как Eye of the Beholder, играется как Eye of the Beholder, и на форумах все говорят, что вот возрождение давно забытого жанра. И, разумеется, фэнтези, подземелья. Но, скорее всего, никому это не нужно.

АЩ: Ты понимаешь, в Японии возрождается Wizardry. Оно не особенно и умирало там. Это Wizardry из параллельной вселенной, оно же выходило в больших количествах, но только у себя на родине, это отдельная ветка. Wizardry Online даже анонсировали. И в Японии же на Nintendo DS выходила, например, игра The Dark Spire (под таким названием ее потом Atlus выпустила в Америке), стилизованная именно под ранние Wizardry.

Причем даже в плане графики – там даже есть отдельный режим, где графика заменяется на wireframe! И ничего, покупали.

СТ: Вот, кстати, еще одна теория, почему не выходит фэнтези. Если вспомнить начало двухтысячных и то количество релизов, которое было... Были и Wizardry 8, и Might & Magic IX, окончательно погубившая сериал, и Wizards & Warriors от создателя Wizardry, продолжение Descent to Undermountain, которое было крутым, но очень хардкорным и в него так никто толком и не поиграл. А одновременно с этим два или три кло-

на Diablo II, которая 2000 года. И вот это количество диких клонов, похоже, обрушило рынок фэнтези. И если к издателю приходил разработчик и говорил, что мы хотим сделать клевое фэнтези в духе Might & Magic, им отвечали: «Кыш на вас!» И с тех пор фэнтези-игры преимущественно делают те, кто умеет их делать. Типа Bioware и Blizzard раз в десять лет.

АЩ: Частица правды, наверное, в этом есть. Клоны Diablo, например, в определенный момент перешли все границы приличия.

СТ: Причем важно подчеркнуть, что это не кризис жанра, а кризис сюжета.

АЩ: В то же время у нас есть Япония, где стабильно производится куча фэнтезийных, но неклассических с точки зрения сюжета игр. Может, игроку действительно уже не так интересно смотреть, как вокруг костра сидят эльф, гном и гоблин.

СТ: В некотором роде точку в этом вопросе поставил The Bard's Tale 2004 года, который высмеивал не просто RPG-штампы, а фэнтези в целом.

АЩ: Вообще есть ощущение, что если не брать мейнстрим, вроде Forgotten Realms, в районе 2000 года многие – в том числе писатели – посмотрели на жанр и сказали, что пора уже с этим завязывать.

МК: Тем не менее, в играх фэнтези пусть и в значительной степени ушло из сингла, но переместилось в онлайн.

АЩ: Да, причем крепко и зачастую именно в классических формах.

МК: В остальном же фэнтези, похоже, отходит вместе с теми людьми, которые им увлекались. С 2000 года все фактически замерло. Новых читателей мало появляется. Дети сейчас фэнтези не так активно читают. У нынешнего подрастающего поколения свои интересы, свои взгляды.

СТ: Своя литература. «Сумерки».

МК: У нас увлечения идут волнами. Все дружно писали научную фантастику. Потом больше стали писать фэнтези. Оно стало угласать, когда активно продвигался «Гарри Поттер». Он был везде. И людям стало казаться, что фэнтези – это что-то детское. Потом пошла истерия со Стефани Майер. А что будет дальше, мы скоро узнаем.

В случае с Россией еще есть и демографическая яма. Детей до совершеннолетия сейчас гораздо меньше, чем было детей 80-х. Сама потенциальная аудитория меньше.

АЩ: На Западе ситуация, конечно, несколько другая – но зависит от страны. Запад тоже стареет. А у нас да, 92-93 года, например, – это все, яма. Ну и потом, современные подростки зачастую вообще не читают книг, совсем.

МК: Зато могут смотреть качественные сериалы. «Игра престолов», «Тюдоры», «Борджия» и так далее.

АЩ: Я не уверен, что они смотрят все вышеперечисленное. Это мы смотрим «Престолы», «Тюдоров» и «Борджия». Хотя последний сезон «Тюдоров» я не досмотрел, правда. К слову, несмотря на то, что сейчас не все хорошо с новыми авторами и новыми читателями, но в области кино наблюдается какой-то даже подъ-

ем. Сейчас идут экранизации всего подряд. Экранизация «Игры престолов». Возродился «Конан».

СТ: Снимают по Warcraft до сих пор.

АЩ: «Первое правило волшебника» – раз уж про Гудкайнда говорили – сериал по его мотивам закрыли вот, правда, после двух сезонов. Очень неплохой, кстати, называется «Легенда об Искателе» (Legend of the Seeker). Но его подумывают возродить. Та же команда снимала, что и «Зену: Королеву воинов». И, кстати, «Спартак». Очень похожие сериалы! В следующем году выходит, наконец, «Джон Картер». Он, правда, не то чтобы очень классический. С другой стороны – это же Эдгар Рэйс Берроуз, куда уж классичнее.

МК: «Хроники Нарнии», опять же.

СТ: Загнулись на третьем фильме.

АЩ: У них не совсем все прекрасно было со сборами. Но о четвертом фильме все же поговаривают. «Эльрика» так и не запустили в производство, хотя долгое время шли разговоры. Но вот «Джон Картер» зато уже все, трейлеры пошли, data известна.

СТ: Пулман хорошо пошел с «Золотым компасом». Но жалко, что не стали снимать продолжения – там самое интересное.

АЩ: Пошел он не настолько хорошо. Он, что называется, «не оправдал ожиданий». «Золотой компас» был страшно дорогой, \$180 миллионов бюджета. Собрал-то он ОК, но он в производстве был очень дорог. Он очень красивый, с очень странным сюжетом.

СТ: Ну, просто первую книжку попытались запихнуть.

АЩ: Возможно, в книге оно как-то выглядит логично, но в фильме оно разваливается на куски. Смотришь и спрашиваешь: «Чё?» Причем картина на что-то претендует, это не «Конан», где можно попробовать закрыть на такое глаза.

МК: Можно еще «Аватар» вспомнить. Который The Last Airbender (у нас – «Повелитель стихий»). Сначала мультфильм, а потом фильм.

АЩ: Вот это как раз неклассическое фэнтези. Это можно было бы отнести к теме дискуссии, но это не вопрос популяризации жанра. Это, скорее, вопрос популяризации аниме. «Аватар» – американская попытка сделать закос под аниме.

МК: В фильме от аниме ничего не осталось – это чистое фэнтези.

АЩ: В фильме, возможно, и не осталось. Но это такой побочный продукт. Мультфильм страшно популярен, чудо-вищно популярен среди детей от семи и где-то до четырнадцати лет.

МК: Это будущие «пользователи» фэнтези.

АЩ: Я не уверен. В будущем они могут быть пользователями чего угодно. Бутылки пива. Почти наверняка. Возможно, есть проблема и посерьезнее. Мне кажется, есть проблема в том, что после определенного возраста интерес к фэнтези у большинства людей стремительно падает. При этом, что касается среднего возраста игроков, он, скорее, растет. И на Западе находится где-то в районе 30 лет. Это тот возраст, ког-



Вверху: Инди-проект Legend of Grimrock интересен тем, что он возрождает эстетику и геймплей Eye of the Beholder.

Справа: Planescape: Torment – одна из самых культовых CRPG за всю историю.



да человеку сложно продать эльфов и гномов в классическом виде. Особенно если это книга или RPG, где «мы тебе расскажем».

МК: Есть Джордж Мартин. Который пытается писать взрослое, психологичное фэнтези. А в играх до этого еще не дошли. И поэтому сделать так, чтобы эволюционировал фэнтези-сэттинг, сложнее, чем любой другой. Стрелялка она и есть стрелялка: там может совершенствоваться визуальный ряд и игровая механика. А в фэнтези надо уходить глубже в характер персонажей.

АЩ: Хотя бы так. Но это только один из моментов. Как мне кажется, что смущает читателей фэнтези, когда они подрастают: то, что обычно это идиотская сказка, в которой все упрощено. Где мир, если ты отвернешься, тут же развалится. Мир, который не может существовать, потому что он не может существовать никогда – это просто сказка. Фэнтези-миры крайне инфантильны и в большинстве случаев попросту плохо сконструированы.

СТ: Но не у Мартина же?

АЩ: Мартин – это исключение. Мартин – это хороший, «умный» вариант фэнтези, потому что он ориентировался на «Айвено» и на средневековье. К нему может быть одна серьезная претензия. Раз уж ты пытаешься показать реализм, показать средневековое общество, воссоздать очень условно психотип чело-

века того периода в том числе – если не воссоздать, то попытаться это сделать в определенных рамках – показать быт, политическое устройство – будь последователен. Все получается круто, и интересные сюжетные повороты, и реализм с натурализмом. Но то и дело появляется какая-нибудь фэнтезийная – в худшем смысле этого слова – херня, когда «вот, две тысячи лет назад все было то же самое!». Да ты болен, не могло быть «то же самое!» Это стагнирующая цивилизация, это глупость. Если ты мне хочешь показать фэнтезийный мир, но живой, а не «Мой маленький пони», то раз уж назвался груздем – полезай в кузов. Если у вас 10 тысяч лет назад было все так же – это что такое?

Слушайте, а мы-то сейчас читаем фэнтези? Вот я десять лет назад читал его много, Dragonlance, Мурок и так далее. А сейчас?

СТ: Я Пратчетта читаю.

АЩ: Это не совсем то.

МК: Я читаю.

АЩ: А что именно мы читаем? Какая у нас последняя прочитанная фэнтези-книга?

СТ: Надо подумать!

МК: Хорошая серия «Королевство костей и терний» Грегори Киза.

СТ: Отлично звучит, мне уже нравится!

МК: Замечательная вещь. Тетралогия.

АЩ: Меньше чем трилогиями фэнтези-авторы не мыслят! **СИ**

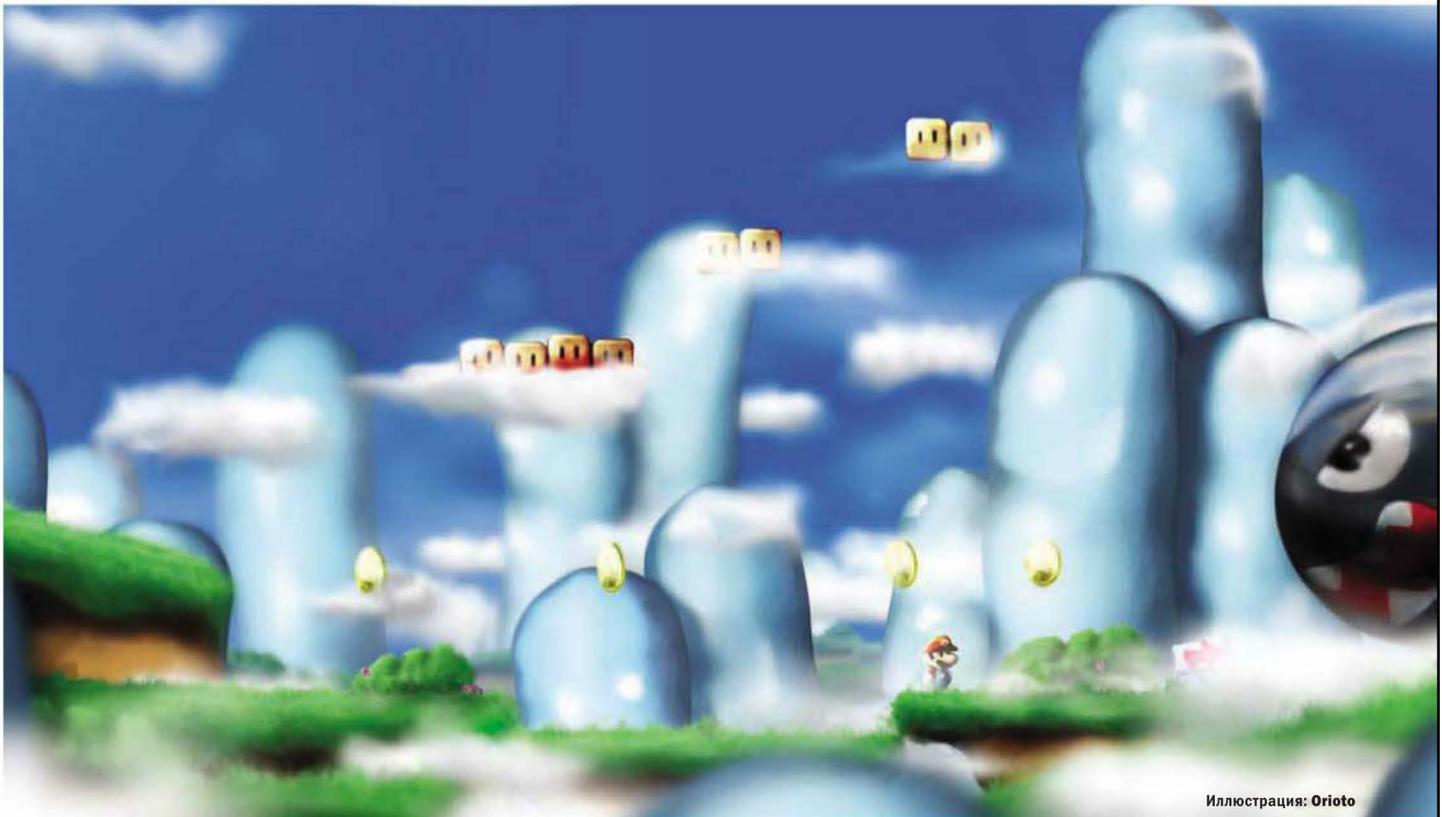


Иллюстрация: Orioto

➤ Use [Phoenix Down]?

 **Артём Шорохов:** Эта тема актуальна всегда – и особенно сегодня, когда видеоигры становятся всё больше похожи друг на друга, в то время как несколько поколений геймеров вошли в fazu ностальгии по «старым-добрым» развлечениям из детства. Оглянемся на голливудский мюзикл делать ремейки и вспомним две главные причины: 1. Кризис сценарных идей, 2. Расчёт на ностальгию и совместные походы в кино тех «бывших» зрителей, которым, как будто уже и неинтересны современные фильмы. Я уверен, наша индустрия потихоньку входит в эту гавань – и не потому, что издатели вдруг стали одержимы ремейками и перезапусками, но потому что нам, геймерам, хочется вернуть к жизни любимые развлечения прошлого. Отсюда – простой с виду вопрос: а какую игру и каких героев оживили бы вы? И, конечно, почему?



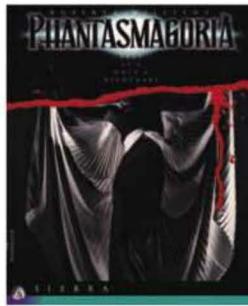
Илья Ченцов: А вот Mistmare, про которую у меня будут дневники. Там очень классная идея «альтернативного недалёкого прошлого», смахивающего на эпоху Возрождения, только со страшным Туманом, в котором живут монстры, и звуковой магией. Плюс всякие церковные и дворцовые интриги. Плюс очень необычная ролевая и боевая системы. Ей бы визуальный редизайн (ну, или хотя бы по тем же концепт-артам сделать современную графику), чистку от багов, немного дружелюбности в интерфейс, папильотки в волосы... ой. В общем был бы суперхит. По крайней мере, «среди меня».

Хотя, конечно, играть по второму разу (в моём случае даже частично по третьему), уже зная перипетии сюжета, не так интересно. Наверное, лучше сиквел или там spiritual successor. А может, есть такой? Assassin's Creed не предлагать.





BLADE RUNNER (1997)



ROBERTA WILLIAMS' PHANTASMAGORIA (1995)



Артём Шорохов: Вот да, популярный вариант – «Сделайте то же самое, только красивее». Мы с Вороном много бы отдали за такие римейки Path of Neo, Garouden... Главным образом – потому, что твёрдо знаем, чего хотим: того же самого, но на современном уровне. С тюнингом геймплея сложнее – там хочется реконструкции когда-то полученных чувств. Ну кто мог предугадать, каким окажется «отрёхмеренный» Metroid? Да никто. Равно как никто не знал в своё время, чего ждать от DCK Returns, например. Однако я, мне кажется, в состоянии представить, каким мог бы быть современный Flashback. И уж совсем твёрдо знаю, что Unbound Saga и близко не римейк Comix Zone – как минимум, по духу.



Артём Шорохов: Здесь, кстати, есть ещё одна неочевидная тонкость: если говорить о внешней стороне, римейки (по крайней мере, в моей голове) требуются в первую очередь трёхмерным играм. Спрайты и без того выглядят хорошо, а вот ранние трёхмерные игры – нет. Здесь можно вспомнить, что и ранние спрайтовые игры – на вид кошмарны, да и играются зачастую не ахти, но штука в том, что все удачные формулы тех лет многократно воспроизвели и обогатили – особого смысла в римейках игр поры ранних 80-х попросту нет. С валом трёхмерных игр эпохи девяностых-нулевых, на мой вкус, всё иначе.



Сергей Цилорик: Мне вот сразу из детства вспомнились Syndicate и Road Rash. «Синдикат», как долгое время уже говорят, сейчас возрождают-таки, но я боюсь, что это будет шутер на манер «Риддика», благо авторы те же, и я не уверен, насколько в формате FPS можно будет передать все то, за что я полюбил «Синдикат» в середине 90-х. С Road Rash вообще я не понимаю ситуации. Если не тянут мотоциклы на пафосный AAA-релиз, так сделайте на основе старых игр скачиваемый тайтл за \$15 с онлайном нормальным. А еще я оживил бы Geist. Не сколько саму игру, сколько идею, которая в ней демонстрировалась.



Артём Шорохов: Признаться, Geist стоило бы реинкарнировать даже в том виде, в каком он и был выпущен – отдавшись небольшим тюнингом. Что до «Синдиката», это вообще довольно пугающая тенденция – возрождать игры в каком-то совершенно новом обличье. Вспомнить хоть X-Com. Почему всё, что имеет хоть капельку риска, должно быть похожим на GTA или шутер?



Илья Ченцов: Когда ты заговорил про римейк «Синдиката», я вспомнил про E.Y.E. (мы её довольно давно превьюхали). Последняя новость на сайте – мартов-

ская, о том, что февральский релиз отложен, так что пациент всё-таки немножко жив. По крайней мере, у него теперь супер-понтовое название: E.Y.E: Divine Cybermancy. Там такой крепкий замес выходит из «Вархаммера 40 тонн» (или Warzone настольной) с «Синдикатом» на базе самодельной ролевой системы... и FAQ такой милый:

– *Can I dismember a NPC?*

– *You can dismember your enemies; arms, legs and head.*

Some damages can also make them utterly explode.

И вот этот вот ролик «Несколько способов разрешения ситуации» довольно-таки интересный:

<http://www.youtube.com/watch?v=4ltNEYrzw>



Артём Шорохов: То есть ты воспринимаешь это как своего рода римейк?



Илья Ченцов: Как «игру в том же стиле». Это всё из-за чёрных пальто.

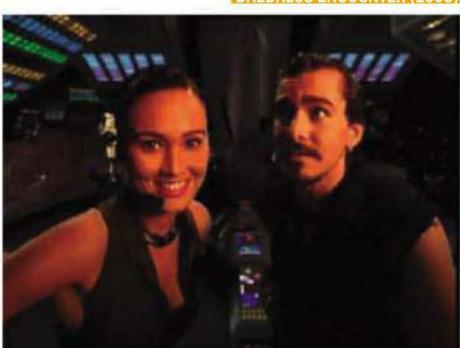


Александр Устинов: Полцарства за ремастеренный Blade Runner! Причём он даже сейчас бы смотрелся бы очень неплохо, будь способен запускаться в высоком разрешении без превращения в пиксельную кашу.

Вообще куче старых игр нужна косметическая подтяжка, какую делали для Monkey Island – мне вот прям было бы жутко приятно, если бы таким образом ремастернули Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Да и что говорить, очень много игр хотелось бы увидеть просто с осовремененной графикой. Если ещё чуток копнуть – первый Star Wars: Dark Forces, Terminator: Future Shock (и SkyNet заодно) и прочие шикарные игры прошлого.



Артём Шорохов: Ты натолкнул меня на интересную мысль... Мне бы хотелось получить «технически-адекватные» римейки всех тех хороших игр, которые я по каким-либо причинам пропустил в нужное время. У всех нас есть такой список «потерянных сокровищ» – игр, садиться за которые сегодня впервые уже попросту нельзя, а прикоснуться к их музейному величеству хочется. Где-то в далёком прошлом несбыившиеся мечтами для меня остались всевозможные видеоквесты, несколько платформенных эксклюзивов или просто раритетных картриджей. Какие-то ПК-игры в своё время отказались запускаться... Да мало ли причин! Да те же Wing Commander, Phantasmagoria или Daedalus Encounter можно ремастерить по сохранившимся исходникам. Очень интересно было бы заполучить молоденьку Тиа Карреру в приличествующем разрешении!



DAEDALUS ENCOUNTER (1995)



SYNDICATE (1993)



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (1992)



ROAD RASH (1994)



Константин Говорун: Воссоздание спрайтовых игр из детства на новом техническом уровне, – это не римейк, а пре-словутый «перевод в 3D», который уже состоялся для многих сериалов (не для всех удачно). Совершенно отдельная тема. И я уверен, что многие игры из детства адаптировать или продолжить невозможно – Duck Tales, Aladdin, Chip & Dale сейчас просто не будут восприняты всерьез. В определенный момент (давно еще) я понял, например, что не могу всерьез смотреть мультфильмы тех времен. То есть, «Трансформеры» могу, а «Чипа и Дейла» или «Том и Джерри» – нет. Я думаю, с детскими играми та же история. Я могу вспомнить, например, Rocket Knight Adventure – я в скачиваемый римейк (или сиквел?) поиграл, поиграл и бросил. Неинтересно.

Перевести в 3D можно и Roboskop vs. Terminator, и Earthworm Jim (это уже было сделано, но криво), и Vectorman (Sega планировала сиквел на DC, но отменила), и Streets of Rage, и Golden Axe (опять же, 3D-сиквел был, но чудовищный). Но самая главная игра, которую я жду, это Phantasy Star 5. Традиционная JRPG, продолжающая историю Phantasy Star 1-4. Без онлайн.

Совсем другое дело – римейки игр эпохи PS one. В этом случае можно просто взять и сделать ту же игру, на новом движке. Я бы с удовольствием сыграл в римейк Final Fantasy VII, о котором так много говорят.



Илья Ченцов: Тут вопрос скорее не в том, что продолжить нельзя, а в том, что Disney не сделает такое продолжение, которое могло бы нам понравиться.

См. Epic Mickey.



Святослав Торик: Мы уже как-то обсуждали этот вопрос в «Круглом столе», как раз когда пошла волна плохо забытого старого.

Command & Conquer хочу. Чтоб с красивыми спецэффектами и HD-роликами с адекватными живыми актерами и ремастеренным саундтреком. А еще хочу Shining Force 3 – римейкнутый и локализованный. Вот первую часть в принципе неплохо воспроизвели на GBA (если не считать вторжения новых разработчиков в оригиналный сюжет). Кстати, вот такой вопрос: а если римейк будет по замыслу вроде как точь-в-точку, но разработчикам потребуется определенная свобода действий, где и как вы ограничите эту свободу? Запретите ли им писать новые мелодии или частично заменять ими старые? Согласитесь ли с необходимостью пересмотреть сюжет с целью согласования отдельных мест?



Артём Шорохов: В смысле, как мы бы это сделали? Имхо, так же, как и издатели/правообладатели: подбором правильной команды, от которой ты понимаешь, чего ждать, видишь, что они на нужной волне. Ну вот как Миямото, например, «приглядывал» за парнями из Retro Studios после того, как одобрил их утверждение на производство Donkey Kong Country Returns. При этом он, между прочим, и вето на некоторые решения накладывал, и продавливал своё видение проекта. Но в результате получилось – вот ровно то, что нужно. Не идеал, но очень-очень близко.

Это же могу ответить на костины слова о Chip & Dale. Костя, просто сыграй в DKCR. В Bionic Arm: Reloaded. В Rush'n'Attack. Сыграй в Shadow Complex и представь, что так выглядит римейк Super Metroid. В конце концов, есть пограничные случаи: Prince of Persia и MegaMan 9. Есть нынешний Mortal Kombat, Street Fighter IV. Пусть множество. И я вполне могу себе представить современную Chip & Dale (это ведь игра по лицензии, она не оригинальна в сво-

ём генезисе, а мультфильм не устарел ни на день, я не так давно его запомнил пересматривал, когда писал сценарий для «Крутятся Картриджи»), могу представить – и очень живо, очень играбельно! – даже Monster from my Pocket. Всё возможно с золотыми руками и светлой головой, я уверен.



Святослав Торик: Нет, вопрос был поставлен не так. Какие бы элементы игры (интерфейс, графика, сторилен, звук, титры) ты бы категорически не хотел подвергать фейслифтингу, актуализации, осовременниванию, на конец. Или, наоборот, какие элементы ты считаешь просто обязательными для подгонки под платформу. Ведь любой римейк – это частично оригинал, частично отсебятина; именно это я и хочу конкретизировать и разграничить. Легче всего ответить: «зависит от игры», но вдруг у кого-то есть особо ценные тараканы в голове, не переносящие, к примеру, современную переделку чиптонов из оригинала (я вот не очень люблю даже простые ремастеры – мне кажется, что даже точная перезапись композиции осуществляется с целью улучшить ее, что в конечном итоге и портит память о ней).



Артём Шорохов: Ок, я понял. Очень интересный вопрос, но действительно сильно зависит от игры. Может даже взять какую-нибудь для примера...

Точно могу сказать, что почти во всех случаях, я бы дотягивал музыку и звук. При этом я понимаю все риски – у меня у самого до сих пор самая любимая игровая музыка – из шестнадцатибитных игр. Но тянуть надо. А уж более слабую музыку (8 bit, ZX, Atari) – и подавно. Старую иногда уместно оставлять бонусом. Например, в нынешнем Mortal Kombat не сложно включить на арене «ту самую» музыку. Дальше – я бы думал о спрайтах и анимации. В первую очередь – об анимации. В «старые добрые времена» спрайты зачастую были очень хороши, но та же Comix Zone, например, многое выиграла бы от добавочных кадров на каждом движении. Да и спрайты почтёче ей помогли – тот самый случай, когда игре действительно не хватало разрешения, чтобы передать все детали. К тому же, если она и впрямь старается выглядеть как комикс, римейк может это передать – чёткой картинкой, фактурой и поведением бумаги, новыми эффектами смятия страниц, туширования, заливки цвета и т.д. Достаточно взглянуть на сегодняшние красивые спрайтовые игры, чтобы понять: они реально бывают, это возможно. В случае точных римейков так же иногда оставляют возможность переключения на оригинальную графику. Из недавних «квазиримейков» можно вспомнить, например, перевыпуск на HD-консолях Half-Minute Hero. Но я не особо жалую точные римейки тех игр, что и сейчас выглядят по-спрайтовому красивыми. Мне кажется, в этом мало смысла. Поэтому я бы всё-таки вмешивался в механику игры, в её правила, в левелдизайн. Ностальгия ностальгийей, а современную игру нельзя выпускать на тех же моделях, что и ретро, совсем ничего не меняя. Для этого есть, собственно, ретро.

Но главный вопрос, на который я не могу ответить твёрдо, звучит вот так: «Делать ли римейк близкий по форме или по духу?» Мне нравится и Metroid Prime, и Donkey Kong Country Returns. А ведь это два принципиально разных подхода. А ещё мне очень нравится Lara Croft and the Guardian of Light и новый, перезапущенный Tomb Raider.... **СИ**

Первая НАСТОЯЩАЯ ИГРА
для Kinect уже в продаже!

Психологический
триллер
с полным эффектом
присутствия!

Надоело играть с тигрятами и сплавляться по горной реке?
Захотелось острых ощущений?

RISE OF NIGHTMARES™

РЕКЛАМА

18™
www.pegi.info

ask
about
games
.com

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Rise of Nightmares are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

REQUIRES
KINECT
SENSOR

XBOX
LIVE

SEGA
www.sega.co.uk

XBOX 360

KINECT

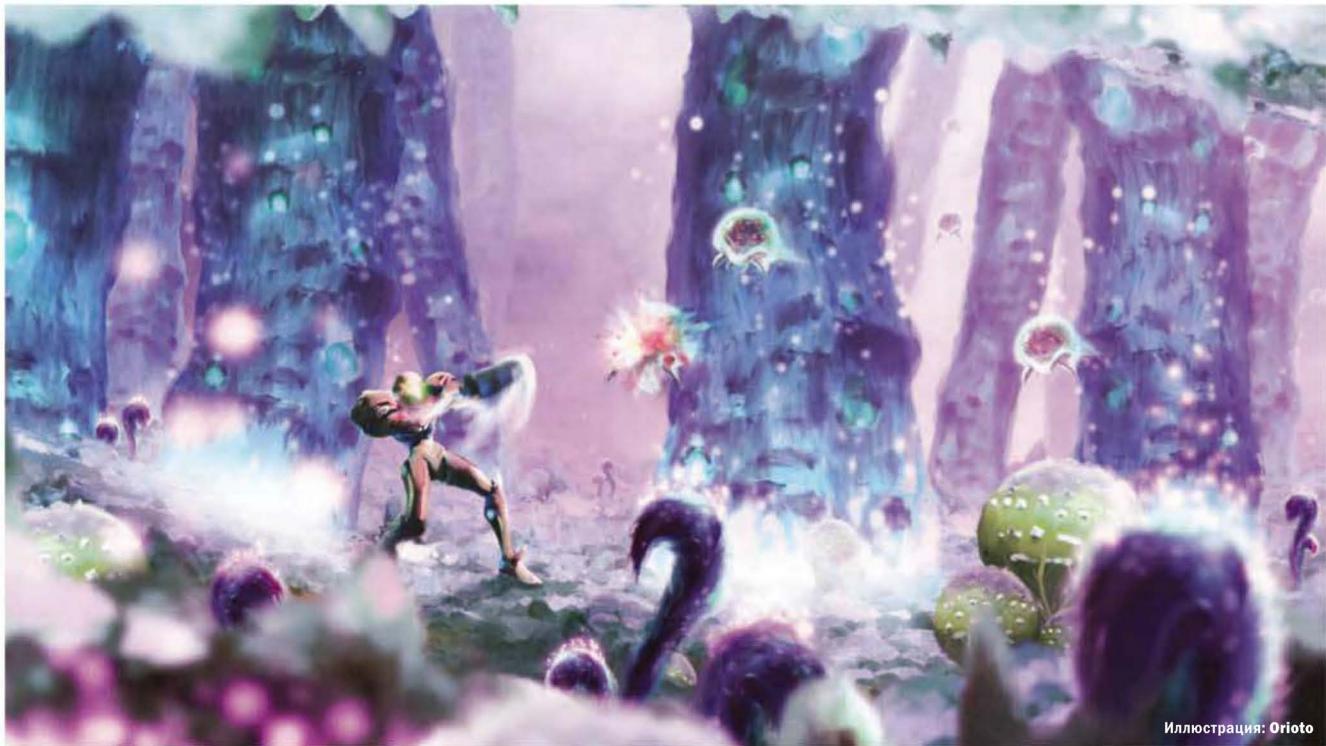


Иллюстрация: Orioto

➤ Remakable



Артём Шорохов

Понятие «римейк» чрезвычайно широко и может варьироваться в зависимости от трактовки. В отношении видеоигр, раз уж о том зашла речь в нашем обсуждении, я, опираясь на собственный опыт, рискну выделить несколько современных разновидностей римейков.

Но для начала предлагаю условиться об общем понимании самого слова «римейк», применимо к нашей с вами индустрии. Традиция предлагает считать римейком «обновлённую версию или интерпретацию произведения», в нашем случае – игры. В отличие от кино, музыки и даже литературы, видеоигры устаревают технически чрезвычайно

быстро, чаще всего куда быстрее, чем идеально. И значит, можно говорить о том, что, помимо очевидных бизнес-причин, создателями римейков движут, как правило, два побуждения: «сделать красивее» (новая версия старой начинки) и «сделать лучше» (новая начинка). Они-то и задают тон всей классификации, разделяя римейки на те, во главу которых поставлена модернизация внешнего вида, и те, чьи авторы в первую

очередь пересматривают саму механику (а порой и концепцию) «перезапускаемой» игры.

На практике, так или иначе, любой конкретный римейк обычно смешивает оба подхода («Уж если и чинить, так сразу всё!»), однако с определённой долей условности их всё-таки можно попытаться разложить на подписанные полочки. И таблички на этих полочках будут такими:



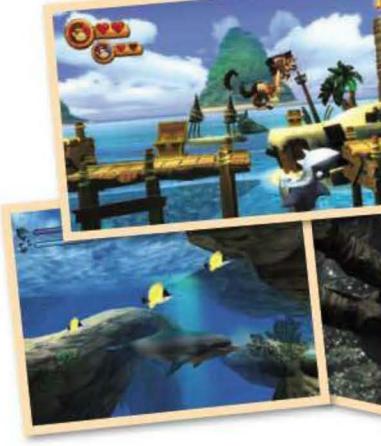
HD-РИМЕЙКИ

Самый примитивный и дешёвый вариант: трёхмерную игру прошлого поколения освобождают от технологических оков, снабжают максимальным качеством текстур (обычно это всё те же текстуры, какими сопровождалась ПК-версия мультиплатформенной игры, но иногда их воссоздают по сохранившимся исходникам или даже рисуют заново) и наскоро адаптируют к современным реалиям. В отдельных случаях – снабжают бонусными дополнениями. Сюжет и игровой процесс (а зачастую и движок) в таких римейках обычно остаются не тронутыми. Впрочем, и сама принадлежность данных переизданий к caste римейков всё ещё под вопросом (Евгений Закиров предложил вполне подходящий термин «ремастер»). В конце концов, это явление того же порядка, что и портирование игры с одной системы на другую или обратная совместимость с играми прошлого поколения.



Примеры:

Shenmue II (Xbox), God of War Collection и God of War Origins Collection, Beyond Good & Evil HD, The Sly Trilogy



РИМЕЙКИ- ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЯ

Пожалуй, самая любимая и в то же время вызывающая наибольшее количество споров и трактовок форма римейков – это игры, с чистого листа открывавшие историю сериала. Как правило, перестройки этого типа подразумевают не только новый внешний вид и новую концепцию, но и новый сценарий и зачастую переосмысливание самих основ оригинала. Все римейки этой группы можно разделить на две: те, что сохраняют традиции, и полный реткон, подразумевающий запуск нового IP (особенно популярны на этой стезе трилогии), пересмотр концепции и де-факто разработку принципиально нового современного блокбастера, с сохранением примет оригинального цикла в маркетинговых целях.

В отдельных случаях реткон-римейки и римейками-то не называть – они то маскируются под альтернативные вселенные, то выглядят формальными сиквелами, а то и вовсе с порога отрицают само существование игры-предшественницы.



Примеры:

Prince of Persia: Sands of Time, Golden Axe, Wolfenstein, Metroid Prime, Donkey Kong Country Returns, Tomb Raider, Ecco The Dolphin: Defender of the Future, Space Invaders: Infinite Gene



Курьёз:

Tomb Raider: Anniversary в версии для Xbox 360 делался дополнительные полгода в качестве игры, достойной нового поколения. Однако для недавнего HD-римейка под PlayStation 3 использовался технологически более слабый PS2-вариант. Как результат: HD-римейк во всём уступает «прототипу».

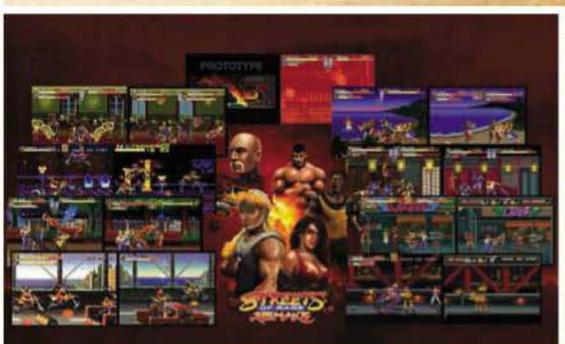


Не все римейки дотягивают до дня релиза. А некоторые на ходу меняют концепцию – как, например, Mortal Kombat: HD Arcade Collection, о котором ходило немало слухов весь последний год. Теперь мы, наконец, знаем, как должно было выглядеть новое переиздание старой трилогии: в честном HD и с новыми актёрами. Увы, не назвав причины, в Warner Bros. отказалась от этой идеи и сменили коней на переправе: в сентябре под этим названием был выпущен обычный сборник-переиздание.



ФЭН-РИМЕЙКИ

Особая каста – осовременные версии любимых игр, создаваемые силами преданного коммюни티 (чаще) или руками талантливых одиночек (реже). Такие римейки-бастарды можно разделить на игры, целиком собранные заново, и «искусственно улучшенные», благодаря изменению кода, внедрению новых текстур, поддержки OpenGL и прочим ухищрениям, использующим исходный вариант оригинала. Как правило, все эти любительские проекты рано или поздно объявляются правообладателем вне закона (самый свежий показательный пример – история запрета фэнского римейка Streets of Rage самой Sega).



Примеры:

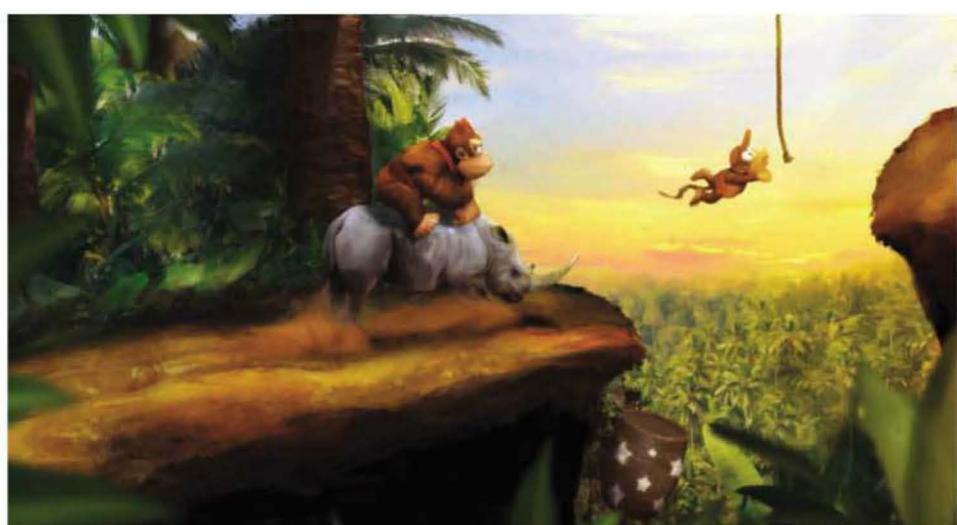
Target; 2006, Streets of Rage Remake v5, Sonic Fan Remix, Duke Nukem 3D: High Resolution Pack

Полезные ссылки:

<http://sonicfanremix.com/>
http://info.sonicretro.org/Sonic_1_Beta_Remake
<http://www.target2008.com/target-2006/>
<http://hrp.duke4.net/>



Тридцатилетний французский дизайнер Микаэль Агвирр, известный в Сети под ником Orioto, вот уже не первый год радует своих поклонников отличными иллюстрациями «как будто римейков» известных видеоигр эпохи своего детства. Началось всё, как водится, с Марио, а продолжилось серией ностальгических работ одна другой лучше (некоторые даже были созданы под заказ для онлайн-прессы).
Аккаунты:
[@Orioto Paris](https://twitter.com/Orioto_Paris)
orioto.deviantart.com





ГРАФИЧЕСКИЕ РИМЕЙКИ

Игры этой группы обычно сопровождаются тюнингом уровней, концепции, даже сюжета, но бережны с пришельцами и традициями, сохраняют канон и место игры в сериале. При этом то, каким окажется подобный римейк-замена, обычно зависит от игры-оригинала. Это может быть как полнокровный современный хит, с нуля построенный на недавнем, но технически устаревшем материале (*Tomb Raider: Anniversary*, *Metal Gear Solid: Twin Snakes*), либо недорогая, но опрятная скачиваемая игра, стремящаяся передать не букву, но дух первоисточника и подчас весьма существенно «осовременивающая» как механику, так и сам дизайн (*Bionic Commando: Rearmed*). Как правило, в обоих случаях римейк можно напрямую сравнить с оригиналом (в том числе и покадрово), а иногда игра даже позволяет на лету переключаться между «старым» и «новым» вариантами или содержит оригинал в качестве бонуса.



Примеры:

Double Dragon Advance, Tomb Raider: Anniversary, Metal Gear Solid: Twin Snakes, Resident Evil Remake, Conker: Live and Reload, Prince of Persia Classic, Super Street Fighter II Turbo HD Remix, The Secret of Monkey Island: Special Edition, Final Fantasy III DS



Конечно, на этой – простейшей! – классификации разнообразие римейков не заканчивается. Пограничных случаев очень много. Необычных подходов тоже немало. Хватает и споров вокруг отдельных представителей ретроплемени. Весьма размыта граница между римейками и, например, ретросиквелами в духе *Mega Man 9*, *Contra 4* и *Castlevania: Harmony of Despair*. А как прикажете быть с так называемыми «римейками-из-прототипа», каковыми, по сути, является каждая вторая вчерашая инди-игра – хоть *Super Meat Boy*, хоть *f10w*, – наконец поставленная на коммерческие рельсы и, соответственно, «улучшенная и расширенная»?

Да и внутри изложенной классификации любой увлечённый геймер без труда отыщет не один спорный момент и может самостоятельно её расширить и обогатить не одним десятком примеров. **СИ**



➤ О ненужных сиквелях



Сергей Цилиюрик: В недавнем интервью Фергус Уркухарт из Obsidian обмолвился, что практически нет таких созданных им игр, к которым он не хотел бы сделать сиквел. В их числе и столь любимая в народе Planescape: Torment. Уркухарт, однако, подмечает, что возвращение к старым играм невозможно без четкого понимания того, что важно для их поклонников.

И тут, как мне кажется, создается двойственная ситуация. С одной стороны, многим наверняка будет радостно увидеть сиквел давно любимой игры – особенно если к его созданию подойдут не абы как. С другой – есть ведь такие игры, которым, казалось бы, совсем продолжения и не нужны. Какие, например, вы можете назвать сиквелы, не являющиеся откровенно уж плохими, но при этом кажущиеся вам лишними? Что для вас приоритетно в сиквелях: толковое продолжение сюжетной линии оригинала или же развитие игровой механики?



Святослав Торик: Для меня в сиквелях всегда приоритетен сюжет. Механика – это то, что может придумать каждый, к тому же зачастую основатели жанра/поджанра костенеют в своем развитии, а популярными становятся их последователи, и не факт, что сразу. В казуальном и социальном секторе, например, есть такое понятие как «поколение»: какая-нибудь весьма примитивная Mafia Wars – это «мафия первого поколения», чуть более продвинутая World at War – это «мафия второго поколения», а вышедшая полгода назад Crime City – это уже «мафия третьего поколения». Это все игры от разных разработчиков, но со схожей механикой. Так что тут для меня все однозначно.

Сюжетная сиквелизация – это очень часто паразитирование, причем паразитирование на впечатлениях игрока. Первый Warcraft был прекрасной сказкой со счастливым/несчастливым концом, этакий «Хоббит или Туда и обратно», в котором массу вещей приходится додумывать самому. А во второй части Морхейм с Ропером

выдумали кучу рас, нарисовали целый мир, придумали про порталы и Аутленд – и получился «Властелин колец».

Категорически не люблю, когда сказку превращают в целую вселенную, поскольку такие всеобъемлющие сиквелы рушат все мое представление, ибо автор по определению выше читателя в представлении мира. Тьфу. Make me unsee it.

Или вот Command & Conquer 3 – он сам по себе был абсолютно ненужным сиквелом (в данном случае триквелом). Да, Tiberian Sun и Firestorm оставили кучку загадок, но чужие совершенно люди раскрыли их как-то очень уж криво, а тибериумно-ядерное бомбометание – это вообще один сплошной фейспалм.

А есть случаи, когда авторы оригинала сознательно перекраивают и сюжет, и механику в сиквеле (порой называя это «ребутом сериала»). В таких случаях возникает логичный вопрос: нафига? Нафига, например, Пол Кисет сделал Fade to Black? Была гениальная, прекрасная, законченная Flashback: The Quest for Identity, культовой и очень популярной на трех платформах – ах нет, захотелось ему рассказать, что произошло потом, причем вообще в отрыве от первой части. Вот это – пример совершенно ненужного сиквела.



Илья Чентsov: Ну-у, во Flashback финал был вполне себе открытым. И что, Fade to Black вышла плохой игрой? Ты бы лучше Heart of the Alien вспомнил.



Святослав Торик: Залез в корабль и улетел?

Очень открытый финал, да.

Fade to Black неприятно поразил не только историей, не имеющей прямого отношения к оригиналу, но и стилем игры – модная гонка за трехмерьем привела к инвалидному управлению (играл на PC) и необходимостью постоянно доворачивать камеру.

Лучше вспомнить недоделанную Flashback Legends – вот это был «тру сиквел», жаль, что он так и не ушел дальше беты.



Артём Шорохов: А чем плохо это отсутствие прямого отношения к оригиналу? «Индианы Джонсы», например, сюжетно между собой тоже никак не связаны, и ничего – отличные сиквелы, всем нравятся. И таких примеров – вагон. Да даже разлюбезный Assassin's Creed II сюжетно притянут за те же уши. В общем, мне кажется, тут «грань дозволенного» весьма размыта. В каждом конкретном случае я могу ответить, какой сиквел мне бы хотелось увидеть, а какой – нет. Но чёткой формулы я тут не вижу. В конце концов, разлюбимый всеми KotOR – тоже весьма вольный «сиквел» (приквел?) знаменитой Трилогии, как и, скажем, Force Unleashed, – новые герои, новые истории... И тем не менее, на них «правило» как будто не срабатывает?



Артём Шорохов: У меня маленькая история. История любви с Portal. Я абсолютно уверен, что первая часть была прекрасной, единственной в своём роде, уникальной. Сиквел ей ну совсем нужен не был, максимум – римейк. И тем не менее, сиквел сделали, и сделали, судя по оценке в «СИ», хорошо. Значит, зависит всё от того, насколько умелые у разработчиков руки и как много идей у них осталось в головах. А значит, правила никакого и нет: можно сделать сиквел плохой, а можно и хороший – к любой игре.

В конце концов, был же сюжетный аддон к «Принцу Персии» – к игре, продолжить которую было как будто невозможно вовсе. А нет – продолжили и даже дорожку к сиквелу проторили. Так что – было бы желание.

Да, сиквелы бывают плохие, хорошие, никакие и прекрасные. Но то, насколько они они нам понравятся, от предыдущей игры почти не зависит. Любое противоречие можно решить, любую преграду обойти, любую тонкость сохранить и любую механику – улучшить или разнообразить.

Что касается сиквелов «хороших, но ненужных», я думаю, это в первую очередь сиквелы к арт-играм (да-да, играм как искусство), которые поразили всех классной, но лаконичной идеей и необычным оформлением. Сиквелы Exit, LocoRoco и Patapon? Зачем они? Вторая часть Half-Minute Hero? Ну... Ещё один Braid или Limbo? А авторам точно есть, что ещё сказать по этой теме? Если идея свежа, а механика проста, можно быть уверенным, что и из оригинала выжали максимум; сиквел его повторит, обвешает ёлочными игрушками, даже додумает сюжет... но улучшит ли на самом деле? Если сложной жанровой механики нет (то есть существующая версия не требует апгрейда), сиквел арт-игры – как шутка, повторенная дважды. И, скорее всего, это будет сборник новых возможностей с набором дополнительных уровней. Он будет хорошим, он многих сделает счастливым, но так ли он и впрямь нужен? И остаётся ли арт-игра арт-игрой, когда начинает пережёвывать сама себя?

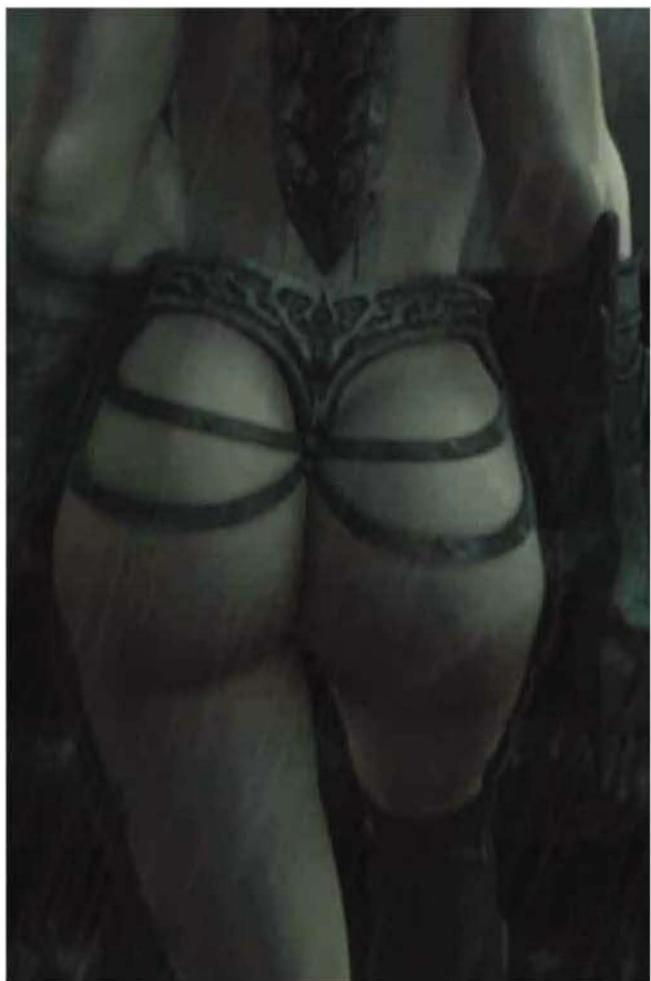


Сергей Цилюрик: Ну вот к слову о Portal. В сюжетном плане, на мой взгляд, она – вообще недостижимый идеал, которому ничего не надо. В геймплейном же, как мне кажется, было понятно, что ей было куда расти: сама по себе портальная механика очень интересна, и мне хотелось бы видеть её грамотное развитие. Поэтому я и приветствовал вторую часть – из-за нового геймплея. К счастью, с сюжетом они не напортачили – обошлось без ретконов и перечеркивания былого.

Вот во втором «Биошоке», например, и реткон на месте (в уже существующую предысторию насилию вписали важнейшего персонажа, о котором в оригинале не было ни слова), и в плане геймплея игра практически и не ушла от оригинала. Это, на мой взгляд, – сиквел совершенно лишний. Ну, а про «финалы» я уже неоднократно высказывался.



Константин Говорун: Игр, к которым не нужны сиквелы, была тьма-тьмущая во времени 8-битных, 16-битных и частично 32-битных консолей. Смысл в том, что желание увидеть именно прямое продолжение, а не «примерно в том же жанре, но лучше» сильно зависит от наличия сильного сюжета и ярких персонажей. Желательно – и того, и другого. Причем именно продолжений по сюжету и вовсе было очень мало, а с персонажами – ну, Sonic, Mario... Даже если взять Contra или Final Fantasy – это, по сути, просто игры тех же жанров под общим названием. А можно было и каждый раз заново выдумывать новый IP. Настоящие сиквелы массово появились позже, и только на PS2 ко-



сяком пошли трилогии, вроде Prince of Persia. И тут уже совершенно понятно: да, это story-driven боевик, интересно узнать, что дальше.



Сергей Цилюрик: Ну, все понятно, когда это и задумывается изначально как трилогия. Но достаточно часто и случаи, когда создается оригинальный IP, а потом к нему клепаются сиквелы, сюжет которых заметно притягивается за уши. Как раз, кстати, «Принц Персии» вот тому отличный пример. Сделали Sands of Time, она была прекрасна, а потом взяли и убили ее дурацким сиквелом. Потом ушли к новому IP, он тоже был хорош, но о нем тут же забыли и вернулись к Sands of Time, чтобы еще разок плонуть на ее труп. Серьезно вот, кроме Sands of Time и безымянного «Принца» 2008-го года, я вообще не воспринимаю этот сериал. Без сиквелов он был бы куда лучше. **СИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

GEARS OF WAR 3

XBOX

НА ПОЛКАХ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360Жанр:
shooter.third-personЗарубежный издатель:
Microsoft Game StudiosРоссийский издатель:
MicrosoftРазработчик:
Epic GamesОбозреваемая
версия:
Xbox 360Мультиплеер:
ко-оп: до 4 (кампания),
до 5 (режим «Орда»),
team-based: до 10Страна:
Происхождение:США, штат Северная
КаролинаУже
в продаже

Артём Шорохов

Отбывая на одиннадцатичасовой марафон Gears of War 3, я не удержался и запустил на домашнем Xbox 360 обе предыдущие части, чтобы освежить впечатления. И в который раз подивился, насколько же первая Gears, вышедшая на заре эры нынешних консолей, конкурентоспособна по сю пору – даже в тени собственных сиквелов. А ведь это был экспериментальный среднебюджетный проект всерьёз задумавшейся о консольном рынке Epic, дебют нового сеттинга и новой шутер-механики – с любовью и тщанием с нуля созданная игра, в которой всего немногого, но зато выработано на все сто процентов.

Субтитры
на русском
языке



На этом скриншоте можно увидеть как наглядный пример использования пушки «Вулкан» (один стреляет, второй подаёт ленту), так и выпрыгивающих из-под земли локустов-десантников.

B

о второй Gears задача была на словах простая: в Epic Games всего-то и сделали, что умножили свой успех на два: боль-

ше бюджета, больше крови, больше тематических локаций, сюжетных поворотов, взрывов и видов оружия. И всё с таким захватом шиком, с улыбкой – будто бы и не напрягались. Третья Gears ещё до релиза собрала более миллиона предзаказов. Даже после фальстарта с апрельской датой релиза и дополнительным полугодом на доработку. Наверное, даже благодаря им. И все так или иначе ждали, что во втором сиквеле Клифф Блэкински умножит успех на три. Никто так до сих пор и не может сформулировать, в чём это должно выразиться, и всё же ожидания взвинчены до небес: как-никак, финал трилогии – действие должно развернуться грандиозное.

И вдруг – нет. Лучше сказать это сразу – закусив губу, быстрым движением сорвать пластиры: за десять часов прохождения одиночная кампания Gears 3 ни разу не впечатляет столь же сильно, как вторая часть. Графика – лучше. Картинка – ярче. Геймплей – идеальный. А играешь, подспудно сравниваешь – и недоумеваешь: в чём же дело? Сначала на ум приходит множество разумных причин. Здесь и сценарий построен по-другому (читайте во врезке про синдром Lost), и расстилается игра более ровно – без проседаний, но ведь и без пиков, да ещё и понравиться порой хочет так сильно, что это слишком заметно и способно вызвать смешок. И можно даже предположить, что шуток (да ещё и удачных) здесь настолько много, что Gears, угрюмый военный шутер про безысходность и бесплодность истребительной войны, всё-таки перешла

ОЖИДАНИЯ ВЗВИНЧЕНЫ ДО НЕБЕС: КАК-НИКАК, ФИНАЛ ТРИЛОГИИ – ДЕЙСТВО ДОЛЖНО РАЗВЕРНУТЬСЯ ВОИСТИНУ ГРАНДИОЗНОЕ.



Дебютировавшая в Gears 2 «Орда» оказалась настолько популярной (об этом можно судить даже просто по количеству подражаний в прочих играх), что в этот раз на неё брошены все лучшие силы Epic.

Сон собаки

Как уже не однажды было сказано, Gears of War 3 – завершающая часть трилогии. И это большая ответственность. Поклонники ждут ответов на все вопросы, ждут, что финал уж точно не уступит про-межуточным «чекпойнтам» и напоследок грохнет так, что всем вокруг заложит уши... И этих надежд Gears 3, к сожалению, не оправдывает.

Не совсем ясно, что тому виной – то ли сценарий был подготовлен наспех, то ли не исчерпаны ещё все задумки и намеренно оставлен задел на будущие Gears. А то ли и впрямь карты на руках у авторов цикла с самой раздачей были не акти, и только искусственный блеф держал всех в напряжении. Факты таковы: по части информации и ответов на заданные предыдущим выпуском вопросы сюжет виляет, как на-шкодивший пёс, подчас пускаясь даже на весьма грубые уловки. Порой создаётся впечатление, будто от наследия предыдущих Gears, тщательно взращенных на намёках, полуправдах и тайнах, в завершающем эпизоде попросту отмахнулись. До самых титров кажется, что вот-вот Бэйрд, как единственный герой повествования, хоть сколько-нибудь заинтересованный в том, чем интриговали геймеров все эти годы, достучится до Адама Феникса, получит ответы, и ответы эти объяснят нам, как увязать безвольно повисшие концы истории. Но нет. Игра с рискованным упорством выставляет его комическим персонажем, шутом гороховым, и величественно отмахивается даже и от тех намёков, которые сама же по инерции успела подать.



В EPIC НАРОЧНО УВИЛЬНУЛИ ОТ КОНКУРЕНЦИИ С СОБОЙ – И ИЗМЕНИЛИ ХОД САМОГО ПОВЕСТВОВАНИЯ.



Бить или не бить

Как и большинство фэнов по всему миру, я в этот самый день, когда пишу эти строки, уже проглотив сценарное действие, нахожусь в предвкушении двух главных блюд любой Gears of War – мультиплеера и соор-прохождения на высокой сложности. Мультиплеер, как было видно по бета-тесту, себя оправдывает на все сто. Но что же думать о сложности? Ведь именно она, сложность – та лакмусовая бумага, по цвету которой станет понятно, насколько хороша кампания в Gears 3. Уровни, разновидности врагов, оружие, маршруты – все они обретут или потеряют смысл именно на той сложности, которая в Gears считается «основной»: Hardcore. Можете считать меня предвзятым, но уже Gears 2 была неоправданно лёгкой, и это ломало тщательно выстроенный баланс. Так вот, Gears 3 рядом с ней – лёгкая преступно. И это наглядно вскрылось как раз в условиях «поспешного прохождения». Не нужно думать об оружии и приберегать хорошие пушки «на всякий случай» – всегда и со всеми справится лансер. Не нужно воевать с врагами на равных – проще и быстрее закидать их шапками. Забота о патронах – лишняя головная боль: целые стеллажи стволов то и дело попадаются даже в самых неподходящих местах, а если и выйдет последний рожок в горячке боя – AI-напарник не откажется поменяться орудием труда. Не нужно больше опасаться крупных, «элитных» локустов, имеющих все шансы по ходу прикончить любого бойца из отряда «Дельта» – здоровяки не справляются, они будут мазать и отвлекаться, а их громадные пулемёты – ничто против вашей брони. А случись вдруг беда – игрока едва ли добьют (за всю кампанию такое случилось только раз), скорее уступят место тому, кто вас вылечит.

Все это – безусловно хорошие новости для случайных игроков (недаром этот уровень сложности ещё с первой части зовётся Casual), но настоящая пощёчина увлечённому геймеру. Поэтому на момент подготовки журнала (за две недели до релиза) главная интрига в том, насколько изменится игра в режиме совместного прохождения (четверо живых игроков на уровне – это даже не двое, это уже настоящий отряд) на адекватной авторскому видению сложности. Памятуя о предыдущих выпусках Gears of War, волноваться не о чём: работают в Epic отнюдь не дураки, и уж они-то наверняка позабылись обо всем как следует. Но на всякий случай – не переключайте канал, мы вернёмся к этой теме в следующем номере.

ту грань, за которой любой серьёзный жанр становится ситкомом.

Ерунда всё это. Ну, пусть не ерунда, но причины второстепенные. Соль в том, что в прошлой своей итерации Gears of War достигла потолка. Те самые пушечные залпы банкнотами, о которых писала «СИ» во втором ноября 2008 года, не прошли бесследно: прыгнуть выше головы в сюжетном режиме уже не получится. Помните знаменитую шутку «Всё это уже было в Симпсонах»? Именно так: всё уже было в Gears of War 2 – исполненный рифтворм, подкапывающий город, секретная база по производству мутантов под защитой сбрендившего охранного AI, подземная цитадель локустов, стремительная погоня на риверах, сражение в рушащемся городе, родео на брумаке, затопление оплота человечества... И множество точечных нововведений в геймплей, существенно раздвинувших игру вширь, при этом сохранив всю её механику и логику. Что нового можно придумать? Боссов ещё большего размера? Новых врагов со щупальцами? Летучие баржи, катапульты, зомби и подводную лодку?

Вероятно, в Epic нарочно увильнули от конкуренции с самими собой – и изменили ход самого повествования. Это довольно трудно объяснить, но в воздухе витало слово «странный». Именно так: «В нынешней Gears of War сингл странный». Игра, умудряясь оставаться приглаженной копией себя самой двухлетней давности вдруг течёт по-другому, удивляет не событиями, но подачей. В ней – уж не знаю, намеренно ли – совершенно не чувствуется того размаха, того эпика, каким была насквозь пропитана предыдущая часть. Это там, в Gears 2 мы видели наступающую армию, гигантские орудия, рушащиеся города и полномасштабные бое-



Количество средних и крупных врагов в Gears 3 существенно возросло, и теперь в игре то и дело лежат автомобили, а то и детские карусели...



ые действия. Сегодняшняя Gears как будто вернулась к той камерной первой части, в которой несколько солдат движутся вперёд, по ходу дела решая возникшие маленькие в масштабе всей планеты, всей войны, трудности, которые с седланием брумака и сравнить не неловко. Здешний брумак – это вновь на своих двоих отстреливаться из лансера, спиной ощущая стену, у которой навалены ящики с патронами. Здешний корпсер – это вновь тёмная пещера и противостояние Давида с шотганом могучему Голиафу. Здешние «сильные противники» – быстрые, ловкие, целиком защищённые бронёй элитные бойцы Королевы, справиться с которыми можно лишь улучив момент, чтобы прицепить к вертлявому «ниндзя» взведенную гранату. А здешний финальный босс – не атракцион на стыке геймплея и заставки, а хардкорный паттерн действий в традициях старой школы.

И, наверное, можно было бы описать Gears 3 как «первую часть с ресурсами второй», если бы не было той самой «страннысти», задающей тон впечатлениям. Авторы сюжетной кампании будто бы тянули игру всяк в свою сторону. Её избавили от любых

нешутерных элементов геймплея – задуматься о чём-либо придётся ровно один раз, и этот раз в ерундости своей просто невероятен: как и в аналогичном эпизоде Resident Evil 5 нужно выстрелить по отдалённому рычагу, чтобы привести его в действие. Её сложности в очередной раз подрезали крылья – и тоже до смешного: даже если пропустил подсказку и не знаешь, что делать – просто стреляй, патронов хватит, а уязвимое место всё равно где-то по центру монстра. Я пару минут не мог сообразить, как сражаться с заражённой импульсией берсеркершей, памятуя о предыдущих встречах с этим врагом, ещё не усиленным клетками-паразитами. Тогда, в Gears 1 приходилось проявить смекалку, найти способ выманить бронированного с ног до головы слепого монстра на улицу и уничтожить залпом со спутника. Нынешний берсеркерше-ламбенту нужно стрелять в живот – в приступе ярости она зачем-то распахивает бронепластины, на-дёжно прикрывавшие уязвимое место, и в исступлении бросается прямо на пули. И вот таких маленьких поводов удивиться – много. Нельзя сказать, что они портят игру, что они ей во вред.



Вверху: В схватке с левиафаном доступно лишь два сильвербэка. Но оставшиеся пешими игроки скульть не будут – без их помощи этот бой не обойдётся.

Но их странно видеть в Gears of War. Отыгравая эпизод за Коула, можно найти и одеть бейболку. И игра спросит, хотите ли вы носить её козырьком вперёд или назад. Через некоторое время скриптовом ролике её картинка сдуёт ветром. И больше в игре тема бейсболок никак не представлена. Зато есть несколько отсылок к фильму «Чужие» – начиная адресованной Сэм фразой Бэйрда: «Знаю я, что получается, когда тёлка вдруг решит поуправлять погрузчиком!» и заканчивая случайно найденной кладкой яиц корпсера. Которую, конечно же, не удастся не потревожить.

А ещё, став более приземлённой, Gears 3 закономерно, но всё равно неожиданно попытала стать более человечной, сместь фокус с «героевствования геройских героев» на тех,



Вслед за L.A.Noire и Mortal Kombat создатели Gears of War планируют запустить в онлайне продажу «сезонных абонементов» на скачиваемый контент. Если вы доверяете Epic и Клифффи Блэкински лично, вы можете заранее оплатить все будущие DLC единным махом, получив скидку за лояльность.





Стебли, или как их иногда называет русский перевод, цветоножки, вдруг вырастают из-под земли и с завидным постоянством «рожают» далеко не самых приятных врагов. Но если расстрелять их уязвимые места – мгновенно чахнут.



На сей раз новые персонажи вовлечены в геймплей и участвуют в основных событиях игры, вместо того, чтобы довольствоваться короткими вспомогательными ролями, как Диззи и Тай во второй части. Впрочем, и Саманты, и Джейса, и особенно старшего Кармайна всё равно очень мало. Вроде бы, они и бегают рядом, и в перебранках участвуют, и в роликах делают какую-нибудь ерунду с многозначительным видом. Но всё равно их от костяка отряда «Дельта» (куда более-менее органично вписалась лишь Аня) словно отсекает невидимой преградой – трудно отделаться от ощущения, будто в сценарий их привлекли не сразу, и толковой роли в уже написанном сюжете для них не нашли.

Спасибо – хоть не прохладаются на периферии, как Хоффман и Бёрни, под неблаговидным предлогом «Старовать мы уже для этого». И есть при этом, знаете, какая-то детская обида – ведь также Саманта, тот же Клейтон – весьма и весьма фактурные персонажи, толковые герои с интересным бэкграундом, чьи роли по какой-то причине просыпались сквозь пальцы. Втроём с Бэйрдом они образуют такую разудалую компанию (в которой один, как правило, красноречиво молчит), что, честное слово, я совершенно не прочь сегодня же купить игру, посвящённую исключительно этой троице. Быть может, нечто подобное мы и увидим в будущем, ведь недаром столь правдоподобны и многочисленны намёки на вторую трилогию

GEARS 3 ПОПЫТАЛАСЬ СТАТЬ БОЛЕЕ ЧЕЛОВЕЧНОЙ, СМЕСТИТЬ ФОКУС С «ГЕРОЙСТВОВАНИЯ ГЕРОЙСКИХ ГЕРОЕВ» НА ТЕХ, КЕМ ГЕРОИ ЭТИ ЯВЛЯЮТСЯ НА САМОМ ДЕЛЕ. НА ЛЮДЕЙ.



Третий не лишний, третий запасной

В недавнем интервью Род Фергюссон сказал «СИ», что для эпического финала они посчитали нужным собрать всех значимых героев саги – в том числе и главного героя комиксов Джейсона Стрэттона. Вдобавок, с его слов, Джейс был призван занять вакантное после гибели младших Кармайнов место зелёного новообранца, оттенив своей неопытностью величие истинных героев войны. Это хорошо звучит, и по-настоящему здорово работало в комиксе, но в и без того перегруженной активными персонажами Gears 3 Джейс, увы, оказался лишним. Там, где молчал старший Кармайн (в общем-то, совершенно незнакомый игроку) берет самоотвод, у Карен Трэвисс на руках оказалось два героя-пришельца: доставшийся от предыдущего сценариста Джейсон и собственное детище с книжных времён Саманта. Причины оставляю вам додумать самим, а факты таковы: Сэм выведен из активной и яркой героиней, нередко перетягивающей на себя одеяло, в то время как якобы нагруженный особой смысловой ответственностью (согласно Роду Фергюссону) Джейс – лишь ещё одна подобная Кармайну тень, нужная лишь для того, чтобы было в кого «вселить» четвёртого игрока со-оп режима.

Gears, действие которой переместилось бы в прошлое – к тому самому Первому Дню, ознаменовавшему начало вторжения саранчи, или даже раньше – к событиям Маятниковых войн. В мифологии «Шестерён войны» немало интереснейших страниц (во многом – благодаря всё той же Карен Трэвисс), и немало героев, достойных внимания куда большего, чем перепалки с Бэйрдом и многозначительно упавший на землю шлем.

И ладно бы, кабы Gears 3 осознанно жертвовала несколькими персонажами, компенсируя это развитием истории главных героев – нет. Любите вы это или ненавидите, но здесь и с новым сценаристом игра верна себе: сюжетная тропа прямолинейна, хоть и частенько прячется в кустах, бросая игрока наедине с вопросом «М-м-м, напомните мне, куда и зачем мы сейчас идём?», а главным героям этой истории уделены лишь отдельные сцены-бенефисы, в которых за пару минут славы каждый обязан в лепёшку разбиться, но выдавать из игрока ту эмоцию, на которую рассчитывали авторы. И у них получается – не поспоришь. Но трудно отделаться от впечатления, будто сцены эти инородны, они возникают ниоткуда и проваливаются в никуда. Доминик Сантьяго пережил трагедию, сломался, на всём махнул рукой, отпустил бороду и выращивает в своей каюте помидоры и петрушку – всё так, не сорвала пиар-кампания. Но вот минутное вступление окончено, он облачается в доспех, берёт в руки лансер и мы быстро забываем, каково у него на душе – практически до середины истории. Это извечный бич видеоигр, и Gears 3, засыпая пропасти между «кино» и «игрой», пожалуй, справляется

даже получше двух первых частей, но требования игроков растут быстрее, а питать их всё ещё нечем. Количество внутригеймплейных диалогов и без того уже зашкаливает (сколько из них мы ежесекундно пропускаем мимо ушей, увлекшись перестрелкой или болтовней с онлайн-напарниками?), постановочные сценки следуют одна за другой, но геймплей динамичного шутера неизменно вытесняет из сознания играющего любую драму. И чтобы сохранить фокус, академические методы литературы – да даже и кино – годятся далеко не всегда. Пожалуй, в этом – в попустительстве расслоению геймплея и сюжета – я склонен видеть причины того, за что кампанию Gears of War 3 называют «странный». И я попробую это объяснить.

Привыкший иметь дело с комиксами Джош Ортега – сценарист-визуал. Такие люди умеют и любят работать с картинкой, они используют её как часть повествования и хорошо знают: нередки случаи, когда читателя по-просту нельзя бросать на съедение тексту, когда слова нужно адресовать художнику, и уже через него добиваться задуманного эффекта. Карен, напротив, писательница, её стезя – книги; в них удивление, радость, боль и грусть выражаются текстом – теми же средствами, что и мысли, что и события.



Вверху: В Gears 3 дебютируют новые враги вида «досаждающая мелкота» – многочисленные членистоногие полипы. Навредить толком не могут, но отвлекают прениздряно и вдобавок не дают как следует засесть в укрытии.



Gears of War 3 – Gears of War 2 = ?

По завершении игры сильно ощущение, что это всё та же Gears 2, лишь чуточку красивее да разыгрывается в других локациях с другими героями. Однако когда принимаешься загибать пальцы, оказывается, что не так уж здесь и мало нового – пусть и куда меньше, чем в прошлый раз.

- Перво-наперво – армейские боевые экзоскелеты «серебрянки» (в русском подстрочнике их отчего-то приравняли к «погрузчикам»). Ими никогда не снабжают всю команду – доступны лишь один или два, – и поэтому сама игра от их наличия не меняется – они лишь своего рода power-up, снабжающий своего пилота толстой бронёй, большой огневой мощью и изрядной неповоротливостью. Каким бы непобедимым ни выглядел серебрянка, мелкие твари под ногами и рядовые локусты на короткой дистанции для него весьма опасны, и лучше бы, чтобы кто-то из напарников оставался поблизости и отгонял мелюзгу.
- Вторым номером – новое оружие. О нём мы во всех подробностях рассказали в материале по мотивам бета-тестирования в июньской «СИ», а также в репортаже с выставки E3, так что повторяться незачем. Стоит лишь добавить, что бойцы «Дельты» научились пользоваться гигантским, похожим на меч тесаком Cleaver, и нам очень интересно, как он впишется в мультиплерные матчи.
- Помимо этого в Gears 3 наконец появилась система обмена пушками между напарниками. Теперь нет нужды передавать друг другу ствол посредствомброса и подъёма оружия-посредника.
- Не заставили себя ждать и новые враги. За полтора года, прошедшие со времени событий Gears 2, ламбенты выродились в отдельную расу, со своими особенностями. Главным образом, они гораздо более хлипкие и агрессивные (читай: глупые), чем обычные локусты. Всё норовят навязать ближний бой, и этого им позволять не стоит: умирая, твари взрываются и могут существенно ранить. Впрочем, эту их особенность можно использовать в своих целях – ведь взрывы ранят не только вас, но и их собственных сородичей. А меткий хедшот вдобавок прошибирует взрыв большей силы.
- В касте ламбентов своя иерархия, и в игровом смысле это означает изобилие новых врагов самых невообразимых форм. Разработчики и впрямь развязали себе руки этим сценарным поворотом, раз и навсегда избавив мир Gears of War от недостатка монстров. Вдобавок нас ещё ближе знакомят с фантастическими локустами. Например, предстоит повстречаться с детёнышами корпсеров – более мелкими и слабыми, но при этом более подвижными и надоедливыми, чем взрослые особи. С дирижаблями и катапультами, роль которых также отведена инородной живности. С жутковатыми многоножками-пилами. А также с многими другими.
- Наконец, существенно пополнился парк онлайн-режимов, среди которых – основательно улучшенная кооперативная Horde и её разновидность Beast mode. Вдобавок саму кампанию можно пройти с друзьями в так называемом «аркадном режиме», подсмотренном в Halo. Суть его вот в чём. В награду за игровые достижения вы получаете доступ к различным мутаторам (всего их 15 штук), которые можно активировать перед прохождением для достижения того или иного эффекта. Например, «Безголовая курица» заставит всякого врага, словившего хедшот, ещё несколько секунд бегать и стрелять по своим, принося в вашу копилку дополнительные очки, за которые вы с товарищами, собственно, и соревнуетесь.



И в видеоигре её сценарию, очевидно, не хватает выразительных средств. Она мастер букв и слов, но не работает с картинкой и, что важнее, с геймплеем так, как приучила нас хоть та же Metal Gear Solid 4. Так, как стремятся сегодня работать без малого все блокбастеры на передовой индустрии. Диалоги Gears 3 бесспорно хороши – меткие ремарки, фразочки «под цитирование», яркие, выразительные шутки... Тех персонажей, что Карен не обошла своим вниманием, в Gears 3 действительно воспринимаешь более объёмно – как

Вверху: Клейтон Кармайн, безусловно, крутой мужик и отличный солдат, но что-то мне подсказывает, что вам больше нравится Саманта Бирн.

ДИАЛОГИ GEARS OF WAR 3 БЕССОВЕСТНО ХОРОШИ – МЕТКИЕ РЕМАРКИ, ЯРКИЕ ФРАЗОЧКИ «ПОД ЦИТИРОВАНИЕ», ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ШУТКИ...

при чтении книг. Но на этом всё. Любая сколько-нибудь важная сцена падает как снег на голову и, силком вырывая управление, запуская «кусочек кино», мгновенно возводит ту самую четвёртую стену, о которой мы ещё недавно и не задумывались вовсе, но о которую сегодня с непривычки расшибаем лбы. Это может показаться надуманной претензией, но согласитесь, от Gears of War мы привыкли ждать только самого лучшего, а на неизменно светлом фоне любые серые пятна – черны, они как бельмо на глазу. Всякий, кого в современной AAA-игре NPC отправит дёрнуть три рычага отключения трёх генераторов, а затем нажать ещё по три кнопки на каждый, чтобы вывести из строя систему охлаждения, аналогию, я уверен, поймёт.

Но ещё необычнее в сравнении с предыдущим выпуском – нарушение

связей между сценарием и геймплеем, отсутствие свойственной видеоиграм гиперболы, желания сделать так, чтобы каждый уровень отличался от соседнего не только внешне, но и содержательно. А Трэвисс почти не полагается на игровой результат, на геймерское восприятие, они словно существуют отдельно друг от друга. В Gears 3, например, вы не найдёте ничего сравнимого по выразительности с уровнем в брюхе исполнинского червя. Или с убийственным дождём. Или с крилями. Здесь нет даже никаких расширяющих фабулу («Мы идём спасти отца, а заодно и весь мир в придачу») событий, неожиданностей, провоцирующих яркие порции геймплея. Нет интермедиев – мы просто бежим и стреляем, а в перерывах разговариваем. Отлично бежим, превосходно стреляем и говорим здорово – не отнять. Но

Локализация

Как и Gears 2, третья часть переведена на русский язык субтитрами (также переведён весь системный текст), но на этот раз локализацию хвалить не хочется. Ничего страшного, впрочем, здесь нет – русский текст достаточно ровный и зачастую очень удачный, большинство идиом и, главное, шуток переведены и сформулированы удачно. Однако время от времени локализация всё равно даёт маху (не исключая, что успел немного поменяться сам исходник, но покупателю дорогостоящего диска от этого, очевидно, не легче) – хоть, слава богу, искажения смысла из-за этого почти не случаются. Расстраивает другое: чем ближе игра к финалу, тем более небрежным становится перевод, со временем в текст даже просачиваются опечатки (их, впрочем, немного) и несогласования женского рода в отношении королевы Мирры и Сэм. А ещё нам показалось очень странным то, что и сильвербэки (silverback), и погрузчики (loader) упорно именуются одним и тем же словом – «погрузчик», а координация переводчиков не отследила стилистику, из-за чего персонажи то изъясняются книжным языком, то вдруг ударяются в дворовый сленг.

Чтобы не быть голословными (а ещё – в качестве немого укора) мы подобрали несколько любопытных промахов локализации Gears 3.

one shot (название оружия) = огнестрел

little man = здоровяк

bad ass = резкий такой тип

I have a quick tip for us = хватит осторожничать

fire in the hole = огонь по дыре





ЕСЛИ СУДИТЬ ПО БЕТЕ, ИМЕННО МУЛЬТИПЛЕЕР
GEARS 3 – ИСТИННОЕ ПОЛЕ БОЯ РАЗРАБОТЧИКОВ.



ярких неожиданных впечатлений, которые были бы подкреплены геймплеем, в Gears 3 нет, и для сериала это необычно. «Странно». Зато участились видеоролики. Есть эмоциональные сцены в рамках классической механики (Маркусу снится кошмар, Гус Коул вспоминает бытые деньги). Есть попытки сыграть на каких-то сугубо дизайнерских изысках (когда впервые попадаешь в Чар, местную Хиросиму, и видишь все эти хрупкие фигуры застывшего праха, по спине буквально пробегает холодок). Даже достойные похвалы засыгивания со сторителлингом (игра дважды рассказывает первую главу от лица разных отрядов). Но нет ни единого эпизода, который потребовал бы от геймера приспособиться к изменившимся правилам игры. За исключением «турельного шутера» на подводной лодке, который, по совести говоря, не грех было и вырезать. А лучше – кардинально переработать, насы-

тив по-настоящему необычным и увлекательным (то есть совсем-совсем не скучным) действом – ровно так, как наверняка и было написано в диздоке.

Но если у вас сложилось впечатление, что во всём этом повинна сценаристка – я и у неё, и у вас прошу прощения. Трудность в том, что я не знаю, чья это вина. Я не до конца уверен даже в том, что это плохо. Gears 3 превосходная игра – красавая, яркая, начищенная и вылизанная до блеска. Игра со своими находками и своим лицом. За неё ни в коем случае не жаль отдавать деньги, а её сюжетная кампания стоит каждой потраченной на неё минуты геймерской жизни. Она всего лишь «странная», когда рядом с ней ставишь две первые части. Они приучили нас к тому, что Gears of War – это тестостероновый аттракцион, американские горки для мужиков – с мёртвыми петлями, витыми подъёмами и неожиданными отвесными спусками, когда кажется, что вагончик уже слетел с рельс. И в этом сравнении Gear 3, а вернее её сюжетная кампания – слишком ровная, слишком причёсанная и гладкая, да ещё и неприлично лёгкая на нормальном уровне сложности. А ещё – предсказуемая. Будто делали её не мастера, а подмастерья, пусть и под присмотром настоящих мастеров. А все придирики к ритму, сценарию, к тому, как именно в Epic предпочли завершить цикл, да ворчание о том, что нет в ней ничего особенно нового, лишь заученное шлифование однажды принесших богатство и славу идей – всё это едвали в состоянии умалить тот факт, что перед нами отличная игра. Хочется добавить «пусть и не лучшая», но чёрт побери – до сих пор ни слова не было сказано про мультиплеер. А ведь, если судить по бете, именно мультиплеер Gears 3 – истинное поле боя разработчиков. И, если спросите меня, истинная причина для того, чтобы купить коробку с игрой. Но это уже другая история.

ОЦЕНКА 9.0



Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii
Жанр: special.mini-games
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибутор: Nintendo
Разработчик: Arzest, Chunsoft, Good-Feel, Mitchell, Nd Cube, Prope, Skip, Vanpool
Обозреваемая версия: Wii
Мультиплер: co-op/vs, local
Страна происхождения: Япония

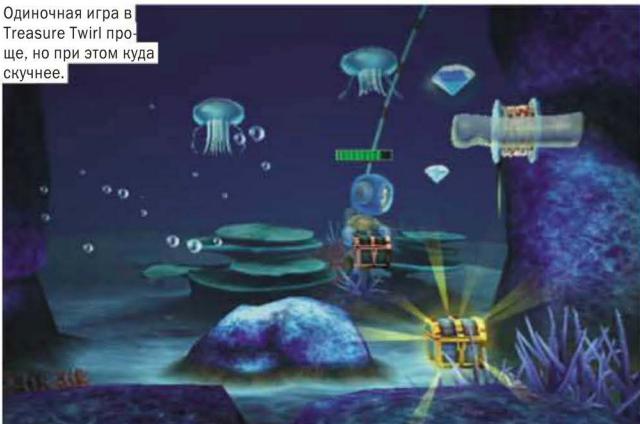
Уже
в продаже



В Spooky Search находящиеся на экране персонажи иногда подсказывают, в какой стороне кроются привидения. Для победы над ними призраков нужно вытащить на экран, где их поглотят ловушки.



Одиночная игра в Treasure Twirl проще, но при этом куда скучнее.



Собираться вчетвером для того, чтобы истерично махать пультами в подобной недогонке? Нет, спасибо.



Wii Play Motion

Созданием набора мини-игр для пультов с Wii MotionPlus Nintendo решила не заниматься сама: вместо этого она устроила конкурс идей среди небольших японских студий, отдав таким образом разработку им. Результат оказался плачевен.

Наoto Осима, создатель Соника, выдал три мини-игры, использующие MotionPlus неплохо, но при этом довольно-таки скучные. В Cone Zone надо строить башню из шариков мороженого, а Jump Park – платформер, в котором направление прыжка определяется наклоном пульта. Чуть более креативна Spooky Search, в которой нужно ловить привидений, словно находящихся вокруг игроков, ориентируясь на вибрацию пульта. Увы, даже оригинальность задумки и неплохое исполнение не спасают этот аналог «Охотников за привидениями»: очень уж он быстро наскучивает.

Что любопытно, идея создания мини-игры про поиски покинувших пределы экрана привидений пришла в голову и «второму папе» Соника, Юдзи Наке – но Nintendo отдала предпочтение работе его бывшего коллеги, и в итоге Нака отметился в Wii Play Motion лишь одной мини-игрой – тиром Trigger Twist. Что любопытно, целись в нем приходится без использования лазерной указки – просто поворотами пульта. На геймплей, впрочем, это не сильно влияет.

Компания Vanpool, выпустившая ранее на DS дилогию приключений Тингла, представила гонку Wind Runner. В ней держащегося за зонтик Mii несет вперед ветер, а игроку приходится рулить наклонами пульта. Skip, разработчики линейки Art Style и Chibi-

Robo, произвели на свет навевающую уныние Flutter Fly, предлагающую утомительно махать пультом словно веером, поднимая воздушные шарики все выше в небо. Это досадное недоразумение им можно простить: они же подарили сборнику мини-игру Pose Mii Plus – увлекательную задачку на скорость реакции, предлагающую игрокам поворачивать пульты так, чтобы отображаемые на экране Mii принимали соответствующие позы.

Mitchell, авторы таких нехитрых головоломок для DS, как Polarium и Magnetica, решили сделать мини-игру, основанную на кручении пульта. В Treasure Twirl двум напарникам-водолазам необходимо поднять сокровища со дна океана, не наклоняя слишком сильно свой груз (рассыпется ведь!) и не врезаясь в снуящих туда-сюда медуз – а управляется это простыми движениями, имитирующими наматывание каната на ось (то есть, пульта). Treasure Twirl – одна из лучших игр в сборнике: и веселая, и требует слаженной работы двух партнеров.

От Chunsoft, авторов Mystery Dungeon, Wii Play Motion досталась, пожалуй, самая непростая мини-игра – Star Shuttle. В ней игрокам требуется осуществить процессстыковки шаттла с космической станцией, требующий точности при ориентировании в трехмерном пространстве.

После вышеописанных трех неплохих мини-игр даже не хочется вспоминать тот позор, что произвела на свет

Good-Feel, компания, заслужившая уважение благодаря Wario Land: Shake It! и Kirby's Epic Yarn. Skip Skimmer – стоунскиппинг, банальные «блинчики» на воде, реализованные к тому же не лучшим образом, а Veggie Guardin' – то же самое, что Whac-A-Mole. Подумайте только: игра, которая должна нам показать все прелести точного управления с MotionPlus, предлагает тупо со всей дури лупить по кротам.

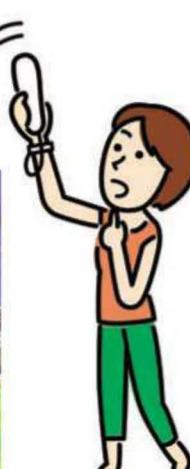
Вклад самой Nintendo в Wii Play Motion невелик – забавная мини-игра Teeter Targets, напоминающая Arkanoid, в котором можно наклонять отбивающую шарик перекладину. В Teeter Targets множество уровней, на которых можно отрепетировать свое рикошетное мастерство.

Коробка гласит о том, что в Wii Play Motion можно играть вчетвером, но на деле это возможно только в четырех из здешней дюжины мини-игр. И ни одному из этих четырех нельзя назвать хотя бы забавной.

Да, Wii Play Motion идет в комплекте с Wii Remote Plus, и цена самой игры за вычетом стоимости пульта составляет сущие копейки – но ведь ровно такая же ситуация была и с оригинальной Wii Play, в которую вело играть и сейчас. В отличие от ее motion-сопротивления.

ОЦЕНКА 5.5

Первый этап Trigger Twist практически один-в-один копирует тир из Wii Play. После, к счастью, чуть более разнообразны: пострелять выдастся и по динозаврам, и по ниндзя.



ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ DOOM И QUAKE



ОБЛАДАТЕЛЬ БОЛЕЕ 20 НАГРАД ВЫСТАВКИ Е3



«БОЛЕЕ ЖИВОГО ШУТЕРА
МЫ НЕ ВИДЕЛИ УЖЕ ОЧЕНЬ ДАВНО»

Игромания



WWW.SOFTCLUB.RU

ОКТЯБРЬ 2011

GAMES.1C.RU



Games for Windows



1С-СофтКлаб



Bethesda

© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id Software, id Tech, and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



Текст и звук
на русском
языке



Александр
Устинов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр: shooter.first-person. modern
Зарубежный издатель: Ubisoft
Российский дистрибутор: «1С-СофтКлаб»
Разработчик: Techland
Обозреваемая версия: Xbox 360
Мультиплер: co-op/vs/team_based, online
Страна происхождения: Польша

Call of Juarez: The Cartel

Так вышло, что с самого анонса весь мир ополчился на The Cartel. Фанаты сериала тут же заклевали игру за то, что она теперь совсем Call of и совсем не Juarez. А издателям, похоже, очень хотелось любой ценой успеть урвать крошки с еще не сервированного стола другой Call of.

И создается впечатление, что только разработчики из Techland ратовали за свою игру, работали не на «отвяжись», под недовольными взглядами фанатов, под давлением производства Dead Island и сменивших перспективы издателей.

Увы, одного только усердия оказалось недостаточно, и Call of Juarez: The Cartel впору заносить в список великолепных идей, так и оставшихся неограниченными, а коробку с ней отправлять на одну полку с Alone in the Dark, Mindjack и Hydrophobia. Казалось бы, великолепная инновационная система совместного прохождения есть, и она работает именно так, как задумывалась. Но многообразие багов неотвратимо тянет ко дну все удовольствие. Можно было бы пристудищно посетовать на криворукость польских разработчиков – мол, ничего не могут, кроме как делать Terrorist Takedown 25. Но ведь нет, нельзя забыть о предыдущих частях Call of Juarez, и даже превью-билд Bound in Blood был стократчище и ровнее «Картеля». А еще этот внезапный перенос на несколько месяцев версии для PC...

А теперь все-таки по порядку. The Cartel – третья часть сериала Call of Juarez – фильтр ушами, уход от «классического» Дикого Запада в сторону Дикого Запада современного, уже в духе «Одинокого волка МакКуэйда»

и «Уокера: Техасского рейдера». На сей раз в нашем распоряжении уже три персонажа, как всегда с разными способностями, вдобавок The Cartel избавился от былых потуг на стелс и полностью вложился в непрекращающийся экшн на троих.

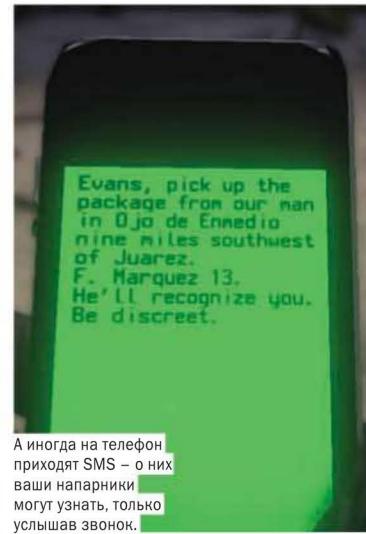
Режим совместного прохождения – это тот самый бриллиант, скрытый ворохом багов и порой совсем уж непрезентабельной оболочкой. Бриллиант, который можно разглядеть лишь с чьей-то помощью.

Уникальность совместного режима The Cartel заключается в том, что играть предстоит за персонажей, которые друг друга не очень-то любят, совершенно друг другу не доверяют, но вынуждены работать сообща ради достижения цели. Не зря разработчи-

ки из Techland выдумали даже специальное слово – Coopetition. Потому что соревнования здесь почти столько же, сколько и взаимопомощи. Помимо отстрела бандитов и выполнения общего задания на уровне, каждому из игроков время от времени будут назначивать на мобильный начальство, родственники, осведомители – с тем, чтобы подкинуть индивидуальную миссию втайне от напарников. И обязательным условием такого задания станет необходимость выполнить его незаметно от «коллег». Причем разговоры эти они слышат, пусть и не полностью (только реплики персонажа, за которого вы играете), но и это служит сигналом: нужно держать глаза размытыми и уши – востро. Почему? Потому что выполнение такого секрет-

Бен МакКол – потомок Рэя МакКола. И это едва ли не единственное, что связывает The Cartel с прошлыми Call of Juarez.





ногого задания дает опыт этому игроку, но если он будет замечен – опыт уйдет свидетелю. Так и получается, что на-до постоянно извиваться: активно помогать друг другу в перестрелках – стрелять, кричать в гарнитуру, – и в то же время оставаться себе на уме и бочком-бочком продвигаться к сугубо личной цели.

Кроме того, у каждого из персонажей есть свой объект для собира-тельства (лишний опыт не повредит), но правила здесь работают те же, что и с секретными заданиями. Вдобавок время от времени игра подливает масла в огонь неуставных отношений, запуская случайные испытания – например, кто первый сделает шесть хедшотов из револьверов, тот получит дополнительный опыт.

И это еще не все – для каждого из персонажей на уровнях предусмотрены свои развилики (и даже некоторые экраны загрузки), со своими сюжетными поворотами (естественно, секретными), узнать о которых можно, только сыграв за этого героя... или если вам вдруг расскажет о них ваш друг по игре.

И вот тут стоит сделать небольшую ремарку про восприятие. Давайте на минутку отбросим мысли о том, что программные ошибки – единственный камень на шее «Картеля». Стала ли

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL В ПОРУ ЗАНОСТИ В СПИСОК ВЕЛИКОЛЕПНЫХ ИДЕЙ, ТАК И ОСТАВШИХСЯ НЕОГРАНЁННЫМИ, А КОРОБКУ С НЕЙ ОТПРАВЛЯТЬ НА ОДНУ ПОЛКУ С ALONE IN THE DARK, MINDJACK И HYDROPHOBIA.

игра однозначно хороша? К сожалению, приходится признать, что утянутуть её на дно могут и ваши сопартицы – ведь игра подталкивает к соперничеству, а разве привыкли вы проводить свободные часы с теми, кого на дух не переносите? В этом и заключается парадокс восприятия. Потому что даже когда я превозношу гениальность самой задумки, за самой игрой нередки комментарии в духе: «Ну, зачем мне от друзей скрывать? Я понимаю – договориться, чтобы всем было хорошо и опыт шёл». Увы, но тогда уходит интерес. Конечно, можно отключить гарнитуру и дождаться случайных людей из Интернета. Но тут уж ты точно не застрахован, что не попадутся вечно прыгающие неадекваты, пропускающие заставки и убегающие в зону геймвера (да, есть тут и такое). И остается либо договариваться с друзьями, либо вообще обходить The Cartel стороной – потому что при игре в одиночку начисто пропадает интерес и кураж секретных заданий – ботам решительно всё равно, чем вы

Вверху: Погони на дилижансах сменились погонями на машинах. Один рулит, двое стреляют. Физика – такая же, как у турболошадей из Bound in Blood.

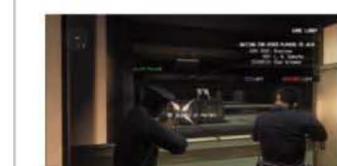
там занимаетесь, а им самим миссии-подлянки не выдаются.

Подводя итог, хочется опять сказать про восприятие – потому что только от него зависит, хотите ли вы с вашими друзьями потратить \$180 долларов (сейчас, наверняка, уже меньше – только за первую неделю продаж в том же магазине Game цена упала вдвое) за бета-версию гениальной сооп-игры, в которой желательно забыть на время о вашей дружбе?

ОЦЕНКА 6.0

Маленький бриллиант мультиплеера

В отличие от совместного похождения, соревновательный режим The Cartel лестных слов не достоин вовсе: банальные, некрасивые, с ужасной анимацией командные перестрелки на горстке карт. Да ещё и забагованные (первое, что я увидел, войдя на сервер, – бьющаяся в конвульсиях клавиатура). Но маленькая находка присутствует и здесь. В Techland очень изящно решили проблему муторного ожидания, пока набирается нужное количество игроков. Лобби здесь – это база (участок у полицейских, убежище у бандитов), по которой можно свободно передвигаться даже стрелять по мишениям в тире. И это не только позволяет определиться с оружием, но и дает возможность заработать немножко опыта.



Евгений
Закиров

➤ Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition

Забавная ситуация: чуть ли не в каждом номере журнала можно встретить рецензию или превью на какой-нибудь Street Fighter. Несколько лет назад сериал вспоминали лишь когда хотели провести сравнение, сегодня же он у всех на слуху, его ругают и восхваляют, в общем, обсуждают все, кому так или иначе интересна индустрия видеоигр и история развития отдельно взятых (воскремленных) жанров. Как там говорится? Kneel before your master! Resurrection!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
XBLA, PSN
Жанр:
fighting, 2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Разработчик:
Iron Galaxy
Обозреваемая
версия:
XBLA
Мультиплер:
vs, local/online
Страна
происхождения:
США

Уже
в продаже

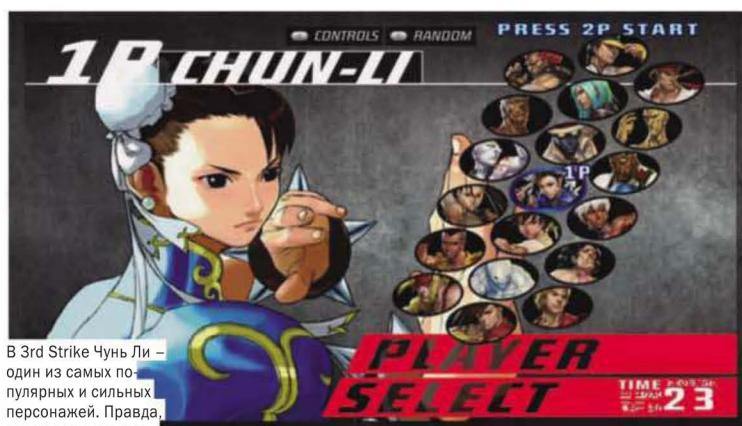
Bононении «истории развития», впрочем, все было сказано уже давно. Каждый владелец Dreamcast знал, что такое «третий Street Fighter». Не каждый освоил боевую систему и мог продемонстрировать хороший результат, более того, даже не всякий решался поиграть в это лично, но слышали о нем – пускай и краем уха – точно все. Третье издание третьего выпуска, снабженное множеством ненужных подаголовков и маркировок, вошло в историю видеоигр не как первооткрыватель (эту медаль, так уж и быть, оставил Street Fighter II), не как формирующее жанр явление, но как воплощение мечты и в некотором роде предел стремлений Capcom. У них были поединки, условно, для всех, и на деньги с продаж этой игры компания купила огромнейшее здание. Теперь у них появился «хардкорный» файтинг – сложный и требовательный, но при этом настолько многообразный и интересный, что многие до сих пор считают его недостижимым идеалом, а все, что Capcom выпустила после – шагом назад, упрощением и, наверное, даже предательством.

Известно, что после выхода Street Fighter III: 3rd Strike компания свернула деятельность в этом направлении. В одних интервью это объясняется тем,

что придумывать что-нибудь еще было бы попросту излишне. Идеал достигнут. Его уже никак не улучшить, а если и попытаться – то все испортить. В других беседах можно встретить рассуждения о том, что массовому пользователю, да еще в условиях спада популярности жанра, не хотелось платить деньги за «сложность» – ему нужна была зрелищность. И когда техническое превосходство платформы CPS-3 демонстрировалось за счет двухцветного босса, люди просто не понимали в чем тут такое уж большое достижение. Анимация – да, ее запомнили. Но и только.

Решение вернуться к третьей части и выпустить ее как скачиваемую игру

наверняка далось Capcom нелегко. Но все сомнения оказались напрасными: понимание ответственности пришло само. Что в результате? Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition – это не просто «закуска» перед большим пиршеством (крокосовер, а следом очередные анонсы). Это, по сути, попытка дать игре вторую жизнь, и уже в современных условиях добиться уважения геймеров. Попытка, безусловно, удачная. Наверное, из всех выложенных в XBLA файтингов, именно (и только) этот на сто процентов оправдывает ценник в пятнадцать долларов. Во всяком случае, амбиции впечатляют. Остается только понять, зачем нужно покупать слабо



подправленную визуально версию, если под тот же самый файтинг на турнирах можно использовать уже упомянутый вариант для Dreamcast?

Прежде всего, в Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition входит только третья редакция игры. Цвета из Double Impact можно выставить отдельно, настройку управления провести дополнительно, можно даже настроить музыкальное сопровождение (чтобы вместо новой песенки в главном меню играла старая, например), но баланс – точно в том воплощении, после которого Capcom поставили точку с запятой в деле продвижения файтингов. В самой игре – начиная с меню выбора персонажей – используется подтеснившаяся графика оригинала. Портреты выглядят прекрасно, фоны – пристойно, сами бойцы... Ну, над визуальной составляющей работать предстоит самому игроку. На то, чтобы найти оптимальный для себя вариант, уйдет немало времени. Можно использовать спрайты как есть, растянутые на весь экран, либо в соотношении 4 к 3. Можно выбирать фильтры сглаживания – их всего два варианта. Мне удобнее играть в «аркадном режиме», когда в центре широкоформатного экрана – квадрат, причем «выпуклый» (как у старых телевизоров). Это не растягивает графику, позволяет яснее видеть анимацию, создает меньше суеты на экране. По бокам при этом остается свободное пространство, но это не столь важно, тем более что левая «лента» задействуется под подсчет очков за выполнение определенных челленджей.



НАВЕРНОЕ, ИЗ ВСЕХ ВЫЛОЖЕННЫХ В XBLA ФАЙТИНГОВ, ИМЕННО (И ТОЛЬКО) ЭТОТ НА СТО ПРОЦЕНТОВ ОПРАВДЫВАЕТ ЦЕННИК В ПЯТНАДЦАТЬ ДОЛЛАРОВ.

Что это за испытания? Все очень просто: в игре есть свой список ачивментов, причем очевидных для каждого фаната сериала, вроде «выполни сто бросков» или «наспамь пять сотен проектайлов». За выполнение таких условий игроку начисляются специальные очки, которые он может тратить на покупку иллюстраций, музыки, финальных роликов (ок, финального слайдшоу) и прочего. Примечательно, что в онлайне действует та же система, только награда другая – виртуальная валюта конвертируется в опыт, который нужен для повышения ранга пользователя. Таким об-

Внизу: Макото – очень сложный в освоении персонаж. Особой популярностью она никогда не пользовалась.

разом, крутые игроки довольно быстро выбиваются в топ, а те, кто с трудом выполняет пять хадокенов из десяти, даже если и будут побеждать, вряд ли окажутся на верхушке таблицы рекордов.

Думаю, ни для кого не станет открытием тот факт, что онлайн – это сердце Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition (я никогда не устану повторять названия файтингов Capcom). По сути, ради него все и задумывалось. Смысл в том, чтобы не просто воскресить легенду, но дать возможность вернуть ей былую славу через соревновательный элемент. Оценки прессы при таком раскладе дело второстепенное. Их, кажется, выдают уже просто по инерции – издателю доверяют (особенно когда он делает ставку на многопользовательский режим), издаатель старается не подвести. Оффлайн-мультиплейер, конечно, есть, но вся соль в онлайне, именно с ним связаны все нововведения. И хотя многие моменты разработчики почему-то обошли своим вниманием, можно сказать с уверенностью – со своей (главной) задачей они справились. Были, конечно, шероховатости, но их успели исправить их до сдачи этого материала.

Во-первых, в Online Edition реализована гибкая и очень полезная система настройки всех важных параметров – вплоть до input lag. Во-вторых, тут

Римейк чужими руками

Capcom уже давно заказывает римейки и «полные переосмысливания» своих, казалось бы, вялых сериалов студиям на стороне, причем чаще всего западным. При этом два скачиваемых файтинга, выпущенных до этого – Super Street Fighter II Turbo HD Remix (фух, можно выдохнуть) и Marvel vs. Capcom 2 – продавались очень хорошо, и все были вроде бы довольны. В Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition (надо выдавать какие-нибудь награды за умение написать это по памяти), кстати, используются также ремиксы музыкальных композиций за авторством Саймон Виклунда и иллюстрации художника Стэна Лая, который раньше рисовал просто очень качественный фанарт.





Буквально каждый чих награждается призовыми очками.

СМЫСЛ В ТОМ, ЧТОБЫ НЕ ПРОСТО ВОСКРЕСИТЬ ЛЕГЕНДУ, НО ДАТЬ ЕЙ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЕРНУТЬ БЫЛУЮ СЛАВУ – ЧЕРЕЗ СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ.

Помимо этого, интересно было бы посмотреть на то, как отнесутся организаторы турниров к «возвращению легенд». Понятно, что такого рода переизданиям все только рады, но когда три дисциплины из, например, шести – это не просто файтинги от Capcom, а представители одного и того же сериала, както начинаешь задумываться о кризисе свежих идей. Впрочем, это уже обращение к конкурентам. Тут важно понять, на какую систему ценностей ориентируется издатель. Capcom совершенно нормально, если игра продаётся в районе 100 000 копий – при минимальных вложениях (графику никто не перерисовывал, например, весь саундтрек не выкупал) это нормально. В какой-то степени это даже подарок себе. Дескать, мы своим идеалам верны, и свои лучшие игры не забываем.

ОЦЕНКА: 9.5



Фоны смотрятся очень хорошо. Если не растягивать изображение на весь экран.

предусмотрено множество вариантов просмотра и раздачи записей повторов. Причем с последним патчем наконец-то появилась обещанная изначально функция загрузки роликов сразу на YouTube. С этим, правда, связаны две проблемы: во-первых, кодирование ролика происходит строго во время его просмотра, а во-вторых – в повторах не указывается кто с кем дрался. Вот был матч Чунь Ли против Чунь Ли, а как рассказать друзьям, которой из них управлял противник?

Расстановка сил в онлайне вопросов не вызывает. Все выглядит как в старые времена – фавориты на месте, могучую кучку придуманных специально для третьей части персонажей можно смело игнорировать (кроме, пожалуй, Юни и Яна). Неизбежные поначалу лаги (и проблемы с матчмейкингом) мешают оценить насколько действенной в итоге оказалась щадящая система рейтингов. По сути, здесь не указано сколько у человека побед и поражений – только ранг и процент дискоинектов, причем очень часто на экране подтверждения боя информация одна, а сразу после начала – совсем другая. Чем-то похожим, кстати, до сих пор страдает Marvel vs. Capcom 3 для Xbox 360. С другой стороны, социальный элемент, когда нуба от неудачника отличить довольно легко, многих напрягал, и люди бросали попытки освоить боевую систему как раз из-за того, что слепо лезли в Ranked Match и быстро теряли винрейт. Здесь

же, в сущности, игрока ничто не вынуждает терпеть обиду поражения. Чем он рискует? Опыт никто не отнимет!

Что для меня остается загадкой, так это почему в аркадный режим не включили «приглашения», как в Street Fighter IV или том же Marvel vs. Capcom 3. Там-то все было проще: игра находила противника, пока человек, по сути, разминался за прохождением условного сингла. Здесь же приходится подолгу плятись в экран и слушать одну и ту же песню из заглавного меню, пока матчмейкинг будет пытаться найти подходящую сессию.

Внизу: Конечно, лучше играть «в окне» – так картинка не растягивается, не размывается и вообще выглядит пристойно.



ИГРОМИР



Территория
интерактивных
развлечений!



РЕКАМЯ



■ КРОКУС ЭКСПО

М Мякинино

6 – 9
октября

Павильон №3, Зал № 13

www.igromir-expo.ru

CONCERT.RU БИЛЕТЫ ЗДЕСЬ: **644-22-22**  Билеты в салонах **ЕВРОСЕТЬ**

Спонсоры:

1С-СофтКлаб



Akella



NIVAL

@mail.ru
group

При поддержке:



Босс большой, но не очень сложный. Уязвимые места подсвечиваются; главное – найти укрытие.



Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3
Жанр: shooter.first-person
Зарубежный издатель: SCEA
Российский дистрибутор: «1С-СофТКлаб»
Разработчик: Insomniac Games
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Мультиплер: co-op/vs, local/online
Страна происхождения: США

Уже
в продаже

Resistance 3

Посмотрим правде в глаза: Resistance – не самый популярный FPS-сериал, точно не один из ключевых эксклюзивов для платформы Sony и уж наверное не та игра, ради которой хочется купить PS3. То есть, так было до выхода третьей части. Теперь с чистой совестью первую строчку можно зачеркнуть, закрасить маркером, замалевать корректором. Потому что Resistance 3, несмотря на все предубеждения, не просто достойна внимания – это просто какой-то праздник, превосходное начало осеннего сезона и, конечно, самый важный релиз сентября.

Hе будем искать причины, по которым предыдущие два выпуска могли показаться неубедительными. За прохождение третьей части можно сесть, не имея вообще никакого представления об истории конфликта с химерами, о том, кто такие химеры вообще и что им нужно. Все самое необходимое будет изложено во вступительном ролике, который в то же время призван помочь скоротать время в ожидании завершения установки. Ждать, впрочем, придется долго: ролик красавый и динамичный, но непродолжительный, а установка занимает довольно много времени. Зачем заострять на этом внимание? Потому что в этом весь Resistance 3: когда динамика нарастает, когда вокруг постоянно что-то происходит и игрок может думать толь-

ко о том, как помочь персонажу спастись, победить босса, добраться до семьи – в сущности, неважно, какие перед ним стоят цели – ясно видится все великолепие идеи и фантастический уровень ее реализации. Но стоит какой-то незначительной на первый взгляд детали, моменту, подводному камню сбить ритм, как карта превращается в тыкву, магия как-то быстро выветривается. Начинаешь замечать то, чего видеть не должен. К счастью, большая часть этих моментов связана с посредственной отладкой, но об этом попозже.

Начинается все в укрытии, когда игроку показывают то, ради чего стоит сражаться: люди прячутся под землей, ведут партизанскую войну, но все равно живут – женятся, рожают детей, живут семьями. Между тем, химеры практически полностью захватили

Землю. Это раньше они похищали людей и устраивали над ними эксперименты, превращали в гибридов. Теперь это в прошлом – пришельцы (хотя они, в общем-то, всего лишь вернулись на родную планету и очищают ее от мусора) просто убивают всех на своем пути, «обживают» ее как умеют. Теперь здесь другая экосистема, другая флора и фауна. На руинах человеческой цивилизации зарождается другая жизнь, появляются химеры, не подчиненные общему разуму улья. Плюс, после устроенного во второй части взрыва, планета начинает замерзать. И все это – на глазах простого человека. Он сражается ради семьи и, кажется, не до конца понимает, с чем имеет дело и что от него требуется. Но оно и к лучшему – вместе с ним игрок, вроде как, «путешествует» по стране, будто совершает экскурсию по





Рынок для аватара

В мультиплеере используются модели персонажей из сингла, причем изначально доступны далеко не все. Новые открываются по мере накопления опыта и повышения уровня, либо покупаются за виртуальные денежки. Вместе с ними можно купить смешные и не очень подписи – они, за редким исключением, стоят недорого. Хотя за вызывающие или просто очень смешные придется выложить кругленькую сумму. При этом «рынок» внутриигрового контента тут небогатый. Арта, например, мало и стоит он дорого, да и покупать его почему-то не хочется. Было бы классно, конечно, иметь возможность изменить внешность героя – в смысле, надеть ему шапку другую, например – но и без этого можно жить.

медленно, но верно изменяющемуся миру. Он видит, как живут люди. Видит, что делают новые хозяева планеты. И каким-то образом это производит сильное впечатление, рождает эмоции, в общем, делает то, чего не способен был добиться тот же Killzone.

Но при всем этом Resistance 3 остается первоклассным шутером, совсем непохожим на современных представителей жанра. Здесь действует старая, забытая система ценностей, когда игрок не просто бегает по уровням и воссторгается красотой, скажем, той же природы. Хотя, впрочем, нет. Подумать страшно, сколько сил и времени потратили разработчики, чтобы та же перестрелка в лесах в самом начале игры врезалась в память, чтобы местность выглядела правдоподобно, чтобы не создавалось впечатления нагромождения укрытий, и чтобы после всей этой беготни и стрельбы игрок в нерешительности остановился, посмотрел бы еще раз на лес, поднял камеру к небу, вздохнул и, понимая, что больше этой красоты он не увидит, зашагал к по-дураски анимированному NPC. Конечно, красивые моменты еще будут – чего стоит хотя бы «снайперская война» ночью, или бегство от гигантского «жука» по заброшенному городу (ей богу, я никогда не видел настолько зрелицких сцен разрушений архитектурных сооружений). И это прекрасно. И запомнятся они все по отдельности, а не как мешанина зрелицких сцен. Просто при всем этом остается место для маленьких радостей, характерных для того времени, когда шутеры от первого лица еще могли удивлять необычными решениями. Я говорю главным образом об оружии. Плевать, что главный герой может таскать с собой сколько угодно пушек, несколько видов гранат и даже некое подобие базуки – это все ерунда и не отвлекает, потому что грамотно включено в игровой процесс. Каждому оружию находится применение, более того, каждому режиму стрельбы. Ситуаций, когда нужно использовать именно эту винтовку, а никакую другую, здесь почти нет. То есть, как – вот выдают снайперку и оставляют напротив мно-



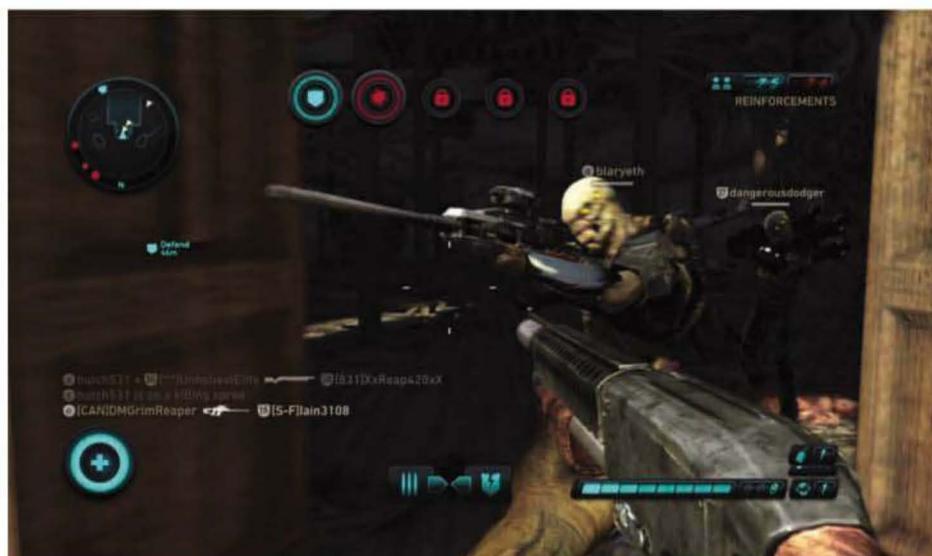
СТОИТ КАКОЙ-ТО НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЙ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД ДЕТАЛИ, МОМЕНТУ, ПОДВОДНОМУ КАМНЮ СБИТЬ РИТМ, КАК КАРЕТА ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ТЫКВУ, МАГИЯ КАК-ТО БЫСТРО ВЫВЕТРИВАЕТСЯ.

гоэтажного дома, где химеры как на ладони, только ждут, что своей пули в лоб. Но при этом все равно можно сделать так, как хочется именно тебе: сразу спуститься по тросу к ним и хоть прикладом забить, хоть из дробовика прикончить. Или из того же укрытия забросать гранатами. А еще лучше – достать специальную пушку, которая умеет стрелять сквозь стены (а при-

деле при этом показывает, есть ли за стеной кто-нибудь из врагов).

А где же тогда упомянутые в самом начале «недоработки»? А они проявляются только тогда, когда механизм по вине скрипта останавливается. Не сработал сценарий, нет действия – и игрок вынужден бегать по локации и искать чем себя занять. У меня так было много раз. Скажем, перед тем, как сбить летающий корабль химер, не сработал скрипт – пришельцы просто не нападали, хотя летающего робота я подстрелил. Я бегал по локации минуты две, пока вдруг не заметил, что... героя окружают одинаковые NPC. Три абсолютно одинаковых человека, которые не пойми откуда взялись. А до этого не сработал скрипт, когда надо было эвакуировать жителей. Сначала нужный NPC на протяжении пяти минут перезаряжал винтовку – естественно, тут не только успеешь рассмотреть модели персонажей, но и запомнишь их внешность до мельчайших деталей. Только их, этих деталей, вроде как нет. Модели персонажей второго плана до того примитивные, то их даже не жалко, когда какая-нибудь химера отрывает им головы, вспарывает киши, швыряет о стену или разрывает пополам. И анимированы они по-дураски. Мне не приходит на память ни один современный шутер или экшн, в кото-

Внизу: Помимо двух базовых навыков в мультиплеере время от времени становятся доступен третий: камуфляж, например, либо щит.



В Chain Reaction надо последовательно захватывать контрольные точки. Этот режим был в бетке.



PS3

НА ПОЛКАХ



ЗА ПРОХОЖДЕНИЕ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ МОЖНО СЕСТЬ, НЕ ИМЕЯ ВООБЩЕ НИКАКОГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ ИСТОРИИ КОНФЛИКТА С ХИМЕРАМИ.

ром кто-нибудь из NPC для того, чтобы посмотреть наверх, просто выгнулся спину под неестественным и очевидно фатальным для позвоночника углом. Нет, я не хочу сказать, что вся игра состоит из таких казусов. Напротив, их надо именно что искать специально, а если никаких багов не случается, то и проблем не видно. Похоже на мелочные придирики? Да так оно, в общем-то, и есть.

Но вот что самое интересное во всем этом: мне захотелось пройти Resistance 3 не после просмотра трейлеров, прочтения огромного полотна текста за авторством Константина Говоруна и уж тем более не из-за любви к сериалу (хотя перед тем, как сесть за третью часть, я достал с полки две предыдущие и еще

Внизу: Да, герой может таскать с собой все найденное оружие. Зато здоровье со временем не восстанавливается – надо искать «аптечки».

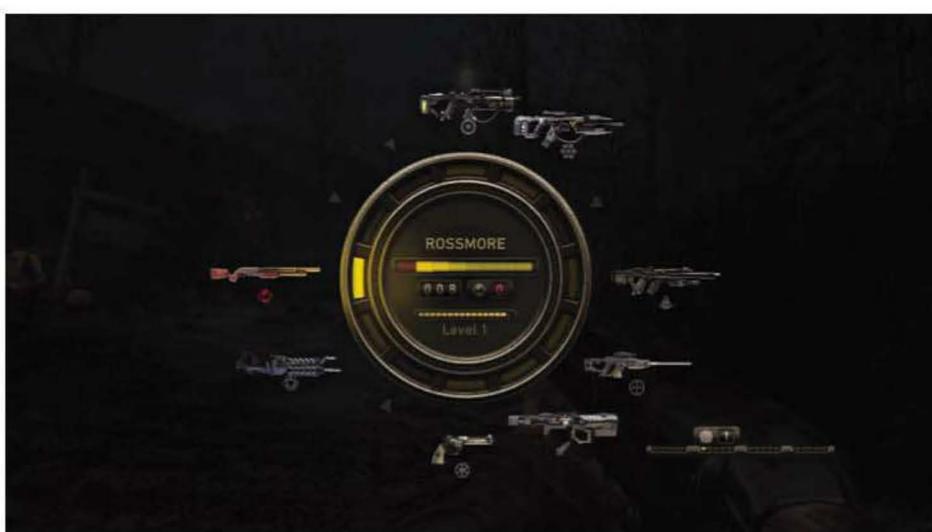
раз попробовал их осилить). Мне просто понравился мультиплеер. Я скачал многопользовательскую бету и понял, что это именно то, что все это время хотелось увидеть на PS3. Он визуально проще – нет дурацких вроде как погодных эффектов и достаточно спорной палитры, как в Killzone 3; он богаче – все многопользовательские режимы достаточно интересные, а карты – большие, сложные и красивые. Правда, по сравнению с бета-версией перемещения персонажей кажутся медленными, да и наносимый оружием урон стал меньше. Раньше, например, можно было забежать в домик с контрольной точкой, которую охраняли пять противников, испугаться, в последний момент выбросить вперед гранату (смерть в данном случае неизбежна) и посмертно всех

убить. Теперь такие трюки не проходят. Возможно, оно и к лучшему.

При этом в мультиплеере Resistance 3 все на современном уровне: есть крутые виды оружия, бонусы, дополнительные умения, очки навыков и, конечно, прокачка. Хотите, чтобы после смерти из вашего персонажа выпрыгивали огромные личинки и пожирали обидчика? Можно устроить. Ошибки, баги? Их нет. Вернее, они есть в миссиях для совместного прохождения – два патча по семисот мегабайт не смогли починить коопертатив – но в самом мультиплеере все работает как часы. Консоль, правда, пару раз зависала в самые ответственные моменты, но такое случается. При этом ожидается, что уже в октябре выйдет первое пополнение карт – всего две, зато бесплатно. Честно говоря, я и представить не мог, что в осенней гонке FPS сможет участвовать и Resistance 3. Однако никак от этого не отвертеться: многопользовательский режим здесь очень удачный.

Resistance 3 – это редкий пример того, когда «дурную репутацию» и предвзятое мнение можно побороть. Это шутер, в котором достойный сингл сочетается с правильным, актуальным мультиплеером. Даже как-то совестно из-за того, что я упорно отказывался верить в успех третьего выпуска. Что ж, бывает и такое – иногда надо дать и третий шанс. Я вряд ли захочу еще раз пройти первую или вторую часть, но третья, вопреки всему, для меня стала одним из самых главных шутеров последних лет.

ОЦЕНКА 9.0





ОТБОРНЫЕ ПРОДУКТЫ
СО ВСЕГО МИРА*



Мы знаем, где в мире найти самые лучшие продукты.
Вы знаете, что можете найти их рядом, под маркой TASH

В «Be a PRO» появился режим Authentic: игра длится целый час, и лично вам тренер уделяет ровно столько игрового времени, сколько вы заслуживаете (при этом паузы между сменами можно проматывать в режиме симуляции). Невероятно удобно и реалистично!



Текст
на русском
языке



Алексей Бутрин

› NHL 12

Знакомство с новыми версиями спортивных симуляторов – это как поход «по грибы». Случайный турист скорее всего не найдет вообще ничего, зато опытный лесник наберет полное лукошко самых разнообразных ништяков. И сегодня я устрою вам экскурсию по самым «грибным» местам NHL 12.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: sport.traditional.hockey
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибутор: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Обозреваемая версия: Xbox 360
Мультиплер: vs.online
Страна происхождения: Канада

Уже
в продаже

Геймплей NHL 12 по-коится на трёх китах: новом физическом движке, полностью переделанных вратарях и улучшенном AI.

Начнем с вратарей, реализация которых в предыдущих NHL собрала, пожалуй, наибольшее число негативных отзывов. И, надо сказать, небезосновательно. Во-первых, поведение голкиперов было очень предсказуемым, что позволяло в первые же дни знакомства с игрой вычислять «рельсовые» голы и отгружать их AI-оппоненту вагонами. Во-вторых, до последнего времени вратаря не являлся полноценным участником «ледового побоища» – его нельзя было вытеснить из площади ворот или затолкать в рамку, как это нередко происходит в реальном хоккее.

Теперь оба недостатка устранены. Голкиперы ведут себя намного правдоподобнее и умнее, их поведение стало труднее предугадать. За счет этого сразу

стала чувствоватьться и разница в классах различных вратарей – звездный голкипер на высокой сложности запросто может поставить в тупик все ваше нападение и «засушить» матч.

Зато теперь вполне можно бороться с вратарями силовыми методами – выталкивая их с пятака или наоборот – запихивая в сетку вместе с шайбой. Но не стоит злоупотреблять этим приёром – как и в настоящем хоккее, атака на голкипера часто карается малым штрафом, а ещё чаще – серией ударов в голову от полевых игроков соперника. Кстати, если на площадке нет тафгая, готового вступиться за обиженного хранителя ворот, последний и сам не прочь сбросить краги и навалить обидчику.

Раз уж зашла речь о силовой борьбе, нельзя обойти вниманием и «второго кита» NHL 12 – новый физический движок, который отвечает не только за столкновения полевых игроков с вратарем, но и вообще за все хиты на площадке. Прежде всего бросается в глаза обилие

новых «бонусов»: при сильном ударе с игроков слетают шлемы; впечатав противника в борт, можно разбить плексигласовое ограждение или вообще выбросить неудачника с площадки на скамейку запасных. Даже ворота теперь вылетают из креплений, если сильно врезаться в штангу. К сожалению, расчет пересечений объектов по-прежнему несовершенен, и хоккеисты всё так же временами просачиваются сквозь ворота в стиле жидкого терминатора и «пронзают» друг друга клюшками.

Вторая заслуга нового физического движка – взрослая роль габаритных хоккеистов. Наконец-то силовые форварды и габаритные защитники заиграли в полную силу. Массивного игрока теперь гораздо сложнее сдвинуть с пятака или свалить на лёд толчком, а при блокировании прохода соперника по борту таким хоккеистам теперь вообще ничего не надо делать – мелкие скоростные форварды сами отлетают от них, как горох от стенки. В общем, эпоха



Благодаря новому физическому движку игроков соперника на скамейку запасных теперь можно отправлять досрочно.

Трагедия в Ярославле

Так уж сложилось, что как раз в момент подготовки этого текста к публикации, произошла ужасная трагедия не только для отечественного, но и для всего мирового хоккея. 7 сентября почти весь основной состав хоккейной команды «Локомотив – Ярославль» погиб при крушении самолета Як-42 рядом с аэропортом «Туношна». Я от имени всей редакции выражаю глубочайшие соболезнования родным и близким всех погибших в катастрофе, а также всем болельщикам «Ярославля» и российской хоккейной сборной.





...и в игре.



бездельного торжества скорости за- кончилась, и это – хорошо!

Впрочем, все эти изменения в общих чертах были известны ещё до выхода игры, зато, к примеру, о переработке физики поведения шайбы разработчики скромно умолчали. И эр! Это ничуть не менее важное новшество. Лично меня всегда безумно раздражала медлительность шайбы в NHL от EA, особенно после знакомства с конкурирующей серией NHL2k, где шайба летала по площадке, как муха на стериоидах. Теперь же, после прекращения работ над NHL2k, упавшее знамя подхватила EA Canada. Отныне сильные кистевые броски и слэшшоты буквально телепортируют шайбу в сетку, а сам каучуковый диск стал легче и подвижнее – идиотских сцен, когда шайба делает высокую свечку, а потом застrevает на спине или плече голкипера, больше нет.

А вот якобы обновленный AI, если честно, совсем не впечатлил. Нет, изменения, конечно, заметны: защитники реже «проваливаются» в атаке и оперативнее отходят в свою зону; нападающие научились «пасть» под синей линией соперника, и точной продольной передачей теперь можно вскрыть всю оборону противника, словно банку про-

Вратари теперь гораздо лучше перекрывают ближний угол ворот.



Вверху: Вратаря теперь можно затолкать в ворота вместе с шайбой, но такие фокусы редко сходят с рук и в настоящем хоккее, и в NHL 12 – судья начеку, да и полевые игроки только и ждут повода, чтобы вступиться за своего и сбросить перчатки.

Внизу: Откровенных «бабочек» вратаря теперь пускают реже, зато эффективность «скринов» и «редиректов» немного повысилась.



сроченной тушёнки. Но по традиции, улучшив одно, разработчики оставили без внимания другое – нападающие все так же элементарно ловятся на корпус у борта, количество таких хитов за игру превышает все разумные пределы. А кое-что «удалось» и сломать – к примеру, меня очень расстроил нынешний переход в контратаку. Нападающие имеют тенденцию задерживаться в своей зоне, полностью упуская преимущество в неожиданности, или слишком близко держатся к чужим игрокам, что повышает вероятность перехвата паса соперником. С другой стороны, это можно расценивать как специальную поблажку AI для улучшения баланса – с компьютером теперь интересно играть даже на PRO, а уже на ALL-STAR электронный противник способен оказать нешуточное сопротивление, иногда на несколько минут запирая вас в вашей же зоне.

Разумеется, нельзя обойти внимание и новые игровые режимы – Winter Classic и Be a Legend. Первый из них посвящён специальной игре в чемпионате NHL, которая проводится на открытом воздухе, на огромном стадионе, вмещающем более 70 тыс. зрителей. Цель этого мероприятия – приобщить современных игроков и зрителей к истории лиги, к её истокам. Не сомневаюсь, что вживую это действительно вызывает особые эмоции – примерно, как поход на рок-концерт. Но на экране телевизора всё действие выглядит как самая обычная игра NHL 12 на кастомном стадионе во время снегопада. Прикольно, но и не более того.

Второй режим – Be a Legend, который является модификацией всем известного Be a PRO – расстроил меня ещё больше. Задумка-то на самом деле хороша. Кто из фанатов NHL отказался бы повторить карьерный путь (пусть и понарошку) таких легенд хоккея, как Марио Лемье или Уэйн Грецки? Беда лишь в том, что ни единая деталь, кроме фамилии кумира на джерси, даже не намекает, что действие происходит в другую эпоху. Формы – новые, стадионы – новые, атрибуты игроков-легенд соответствуют расцвету их карьеры, а не началу, и даже ростеры команд, где они играют (выбрать, кстати, можно любой клуб), тоже новые – сезона 2011/2012. Это просто эпик фейл – в таком виде Be a Legend не просто не нужен игре, он откровенно ей вредит.

Но, даже несмотря на этот и другие описанные проколы, NHL 12 заслуживает очень высокой оценки – геймплей старательно отшлифован напильником, играть стало заметно интереснее, а всевозможная мишира в лице новых режимов всегда была и всегда будет глубоко вторична.

ОЦЕНКА 9.0

МАССИВНОГО ИГРОКА В NHL 12 ГОРАЗДО СЛОЖНЕЕ СДВИНУТЬ ИЛИ СВАЛИТЬ НА ЛЁД.

Winnipeg Jets

Появление новых команд в NHL удается застать нечасто. В этом году такое событие почти произошло. Почему «почти»? Да потому, что новая команда NHL в этом сезоне – Winnipeg Jets – не выскочила чётником из табакерки, а возникла в результате продажи клуба Atlanta Thrashers в Виннипег, с его последующим переименованием в Winnipeg Jets. Болельщики-ветераны наверняка помнят, что само название Jets позаимствовано у клуба из той же канадской провинции Манитоба, который существовал с 72-го по 96-й год и выступал в ВХА, а после расформирования – в NHL, где провёл 17 сезонов, после чего был продан в Феникс и переименован в Phoenix Coyotes. Вот такая хоккейная «Санта-Барбара». Российским болельщикам «Джетс» памятен прежде всего игрой в нём Николая Хабибулина.

На момент выхода NHL 12 у Jets утверждён только логотип команды, форма будет представлена чуть позже, и её можно будет скачать в виде обновления, а пока в игре «реактивщики» щеголяют просто в чёрно-белых джерси с символикой НХЛ.



Then... and NOW!



Юрий
Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: fighting.wrestling.3D
Зарубежный издатель: THQ San Diego
Российский издатель/дистрибутор: не объявлен
Разработчик: THQ
Обозреваемая версия: Xbox 360
Мультиплер: vs/team_based, local/online
Страна происхождения: США

Уже
в продаже



WWE All Stars

Наверное, одни из самых непопулярных игр в России, наряду с симуляторами бейсбола, это так называемые симуляторы реслинга. И многие, лишь завидев название игры, сразу же захотят перевернуть страницу... Не спешите, ведь WWE All Stars кардинально отличается от всех своих предшественников.

Первое, что сразу же бросается в глаза при запуске игры, – яркая палитра, карикатурные модели персонажей и немыслимо плавная для реслинга анимация. Надо сказать огромное спасибо разработчикам за то, что они не польстились на создание еще одного скучного и пресного «симулятора» с кривой анимацией, плохой графикой и понятным только давним фанатам игровым процессом. Они смогли превратить знакомое всем фанатам «Реслинга с Фоменко» борцовское безумие на аркадные рельсы, сделали интересную, веселую и понятную всем игру в духе всё еще не забытой Super Wrestlemania.

Итак, почему же вам вдруг должна понравиться эта игра, если вы никогда не видели реслинг, не знаете, кто такой Гробовщик, а всего лишь любите по вечерам собираться с друзьями за одной консолью или в Сети? Все очень просто: WWE All Stars – лучший файтинг на четверых. Совершенно верно, именно файтинг

и именно лучший. Конечно же, не в последнюю очередь потому, что сейчас не слишком популярны драки, где участвуют четверо игроков сразу, последние заслуживающие внимания вышли более пяти лет назад, а новые еще не народились.

Но главная привлекательная черта All Stars даже не в этом. Всё проще – она затягивающая, безумная, веселая. Разработчики намеренно придали ей нарочито несерьезный вид, и все персонажи, независимо от истинной комплекции спортсменов-прототипов – бесподобно накачанные в духе Супермена тушки. Неважно, толстяк ваш любимый реслер или даже коротышка, все равно он будет выглядеть здесь заправским супергероем из комиксов. И при этом анимированы бойцы просто шикарно – такого уровня даже и не ждешь от игры про реслинг. Все переходы между ударами, захватами и бросками плавные и естественные. Да, бывают привычные дерганья между некоторыми фазами, но их крайне мало, и в целом игра – ну просто на загляденье. Особенно этому спо-

собствует то, что разработчики не стали сковывать шоу соблюдением скучных законов физики, и реслеры-супергерои летают как птицы над рингом, спрыгнув с канатов, пружинят от пола, будто резиновые мячики, легко выделяют тройное сальто и подбрасывают друг друга невероятно высоко. Вкупе с классными световыми эффектами и отличным звуком весь этот гипертрофированный аркадный реслинг выглядит в хорошем смысле привычным, красочным файтингом, и это не может не радовать тех из нас, кто в видеоигре видит в первую очередь фантазию, а не попытку воспроизвести повседневную реальность.

Что до боевой системы, она, в отличие от собратьев по жанру, и впрямь заслужила право называться боевой системой. Здесь у каждого персонажа есть привычные для любителей файтингов ударные комбо, есть переходы ударов, захваты, броски, реверсы. Более того, есть даже джаглы. Да-да, перед нами реслинг, в котором можно шмякнуть противника на пружинящий пол, дождаться

Мое кунг-фу лучше твоего!

Конечно, было бы наивно полагать, что для каждого из реслеров выдумали свой стиль боя, ведь многие видели их по телевизору: хотя каждый бесспорно имеет свой личный «мувлист», большую часть времени реслеры занимаются одним и тем же – притворяются, что им больно, и швыряют друг друга на канаты. В общем, задача перед разработчиками стояла нетривиальная, и они блестяще с ней справились. Все бойцы в игре поделены на четыре подкласса: Grappler, Brawler, Acrobatic и Big Man. Все они специализируются на чем-то своем. Первые могут проводить цепкие многоуровневые броски, вторые вяжут длинные комбинации ударов, удел третьих – немыслимые воздушные атаки, а последние полагаются на недюжинную силу и выносливость. Вдобавок у каждого персонажа есть свои личные суперприемы и финишеры. При этом общее количество приемов, бросков и различных ударов в игре столь огромно, что даже если у каких-то реслеров из одного класса и встречаются «дубли», они все равно не выглядят халтурой или попыткой сэкономить время. Каждый боец здесь личность, и это очень здорово.

Стив Остин очень
не любит панков!
Особенного того,
что назывался CM Punk!
Подробности ищите
в одиночном режиме
игры Fantasy Warfare.

отскока тела, навесить пару-тройку ударов в воздухе и завершить комбинацию эффектным броском. При этом никуда не пропали чисто реслерские фишки, здесь можно и нужно отталкиваться от канатов, залезать на угловые опоры, удерживать противника или даже раздобыть складной стул или бейсбольную биту и вломить зарвавшемуся сопернику по первое число. Ценителям двухмерных файтингов будет приятно узнать, что в игре нашлось место суперприемам и финишерам. Первые – это сверхсильные броски и удары, уникальные для каждого персонажа, их возможно выполнить лишь после заполнения соответствующей линейки. Вторые – коронные приемы реслеров. Каждый такой прием может либо снять огромную часть линейки жизни, либо завершить бой нокаутом, если противник и без того достаточно измотан.

А теперь представьте все это в режимах для четырех игроков! Настолько безумного и затягивающего действия вы, можем вас уверить, не видели очень давно. Особенно весело в командных сражениях, когда нужно помогать своему напарнику, или в матчах, где победителем признается тот, кто первым нокаутирует или удержит любого из соперников. Тут вам и бои «Трое слабых избивают одного сильного», и беготня от противников вокруг ринга, пока они разбираются друг с другом, и многое другое. Каждый бой не похож на предыдущий, и время в большой компании летит незаметно.

Впрочем, если вы давний фанат реслинга и вам важны бойцы, сценарии, аутентичность представленных соревнований... вам тоже не стоит обходить игру стороной. Да, она изначально создавалась как аркадное развлечение. Но поверьте, здесь всё же найдётся, на что посмотреть и чем заинтересоваться. Для начала, два одиночных режима. Первый – *Path of the Champion*, здесь вам предлагают завоевать пояс чемпиона мира, интерконтинентального чемпиона или командного чемпиона. Каждое такое прохождение – это десять боев подряд, перемежающихся заставками на движке игры, где каждый из чемпионов обязательно рассказывает о вашем ничтожестве и собственном величии, и в конце вы можете с огромным удовольствием начистить ему морду. Но на наш взгляд, намного более интересным режимом является *Fantasy Warfare*, предлагающий заранее составленные матчи, перед каждым из которых игра рассказывает о том, кто все эти бойцы и чем они прославились. Причем здесь есть как новые суперзвезды, вроде Стива Остина, так и сегодня уже мало кому известные легенды реслинга Андре Гигант или Рики Стимбот. Каждый такой матч – это эпическое противостояние реслеров разных поколений, разных взглядов на жизнь или даже настоящая дуэль умений. Всякое представление – продолжительный видеоролик с подробным рассказом о каждом из участников, хайлайтами их самых эффектных приемов и самых хулиганских выходок в карьере. На количество видеоматериалов разра-



ДА, ЭТО РЕСЛИНГ, В КОТОРОМ МОЖНО ШМЯКНУТЬ ПРОТИВНИКА НА ПРУЖИНЯЩИЙ ПОЛ, ДОЖДАТЬСЯ ОТСКОКА ТЕЛА, НАВЕСИТЬ ПАРУ-ТРОЙКУ УДАРОВ В ВОЗДУХЕ И ЗАВЕРШИТЬ КОМБИНАЦИЮ ЭФФЕКТНЫМ БРОСКОМ.

ботчики не поскутились – в WWE All Star собрана настоящая видеэнциклопедия реслинга.

И вот ведь, что здорово: посмотрев любое такое длиннущее вступление, всякий раз с удивлением обнаруживаешь, что сколь бы ни были карикатурны персонажи игры, происходящее на ринге весьма и весьма напоминает всё то, что минуту назад ты видел в реальной записи – игра лишь приукрашивает любимцев толпы для пущего эффекта.

Конечно, у нас итак полно хитовых файтингов, от классики *Tekken* до недавно возрождённого *Mortal Kombat*, выбор немалый. И во всём этом разнообразии WWE All Stars почти наверняка останется незамеченной – всего лишь «какая-то очередная игра про накачанных мужиков, которые швыряют друг друга по рингу». Но если вам как-то близка тема реслинга или вы давно ищете стоящий файтинг на четверых, попробуйте – жаль не придётся. Здесь есть все, что нужно: хорошая графика, плавная анимация, продуманная боевая система, где

есть место перехватам и реверсалам на любые приемы. Причем все эти несколько десятков персонажей в игре весьма харизматичные личности, на ринге они ничуть не выглядят армий клонов, и это само по себе большое достижение.

А ведь здесь есть еще и редактор, в котором можно создать своего супергероя-ресслера. Не нравится Халк Хоган?

Возмите в помощь друга, слепите не расстающегося с дрелью соседа сверху и как следует отдубасьте его стулом. Нет времени или возможности собираться компанией? Добро пожаловать в мультиплер, собирайте друзей в онлайне или пробуйте доказать всему миру, что именно вы лучший, а остальные лузеры – здесь, как и в других файтингах, есть рейтинговые бои и таблицы рекордов. Как видите, не все то плохо, что называется WWE. Выбор за вами, а мы, пожалуй, устроим чемпионат за звание лучшего ресслера «Страны Игр».

Вверху: Для Рэя Мистерео не существует законов физики – особенно в этой игре. Поверьте, ни один скриншот не может передать того, как она выглядит в динамике, это лучше один раз увидеть.



ОЦЕНКА 8.0

Джон Сина и его лягущая нога готовы приводить старичка Хогана к полу! Но не бойтесь, если персонаж светится синим, это всего лишь суперприем, им одним соперника не добить.



Deus Ex: Human Revolution

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows, Xbox 360, PlayStation 3
 Жанр: action, RPG, sci-fi
 Зарубежный издатель: Square Enix
 Разработчик: Eidos Montreal
 Обозреваемая версия: Windows
 Мультиплер: отсутствует
 Страна происхождения: Канада

Уже в продаже

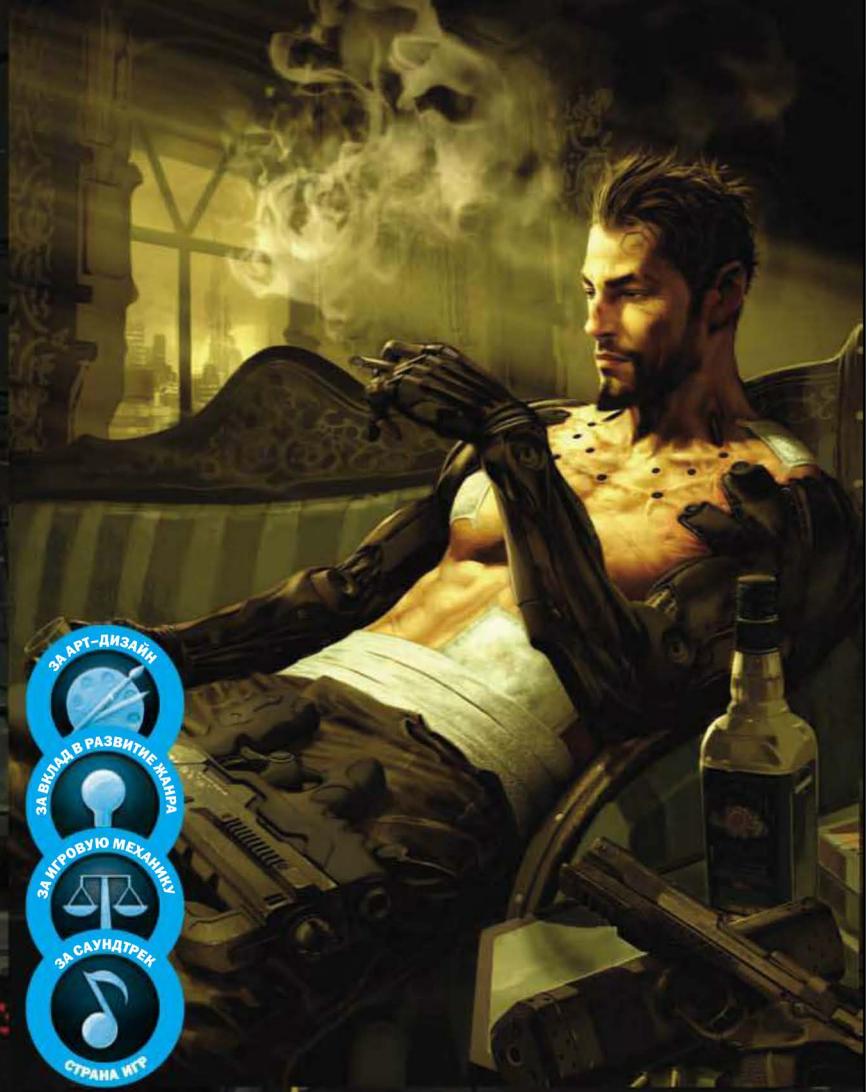
3 а последние годы трансгуманизм – движение за переход человека к постчеловечеству – все чаще и чаще поднимает голову и дает о себе знать. Несмотря на то, что война с биологическими недостатками нашего вида ведется не первое тысячелетие, только сейчас, когда жить стало в целом спокойнее, можно и поговорить о победе над старостью, об идеальной памяти и мощных мышцах. Но поскольку клерикализм и нерациональная мораль в обществе все еще сильны, то заниматься апгрейдом человеческого тела никто особо не спешит. Этика-с.

Однако по версии Мари Демарль, сценариста канадской студии Eidos Montreal, к 2027 году нашей эры механические и электронные имплантаты будут продаваться в каждой аптеке. Жажда наживы породит сразу несколько корпораций, занимающихся благородным бизнесом по установке и поддержанию аугментаций, тем самым вбивая клин в человеческую цивилизацию; одни ее представители критикуют и боятся кощунственного вмешательства в божий промысел, другие же радостно приветствуют эту «эволюцию через революцию», подставляя себя заботливым рукам и бесстрастным манипуляторам. К началу игры конфликт достигает пика:



рядовые полицейские, например, столь негативно относятся к киборгам, что их начальству приходится отдельно выпускать меморандум о дискриминации по «железному» признаку. Даже бывший коп, а ныне частный детектив, накопавший на главного героя подробное досье вплоть с момента его рождения, категорично относится к нему, считая его чуть ли не продавшим душу механическому дьяволу (хотя он и в курсе, почему Адам Дженсен стал киборгом).

Демарль взяла на себя нелегкий, но очень интересный труд – создать подпорку для уже существующего мира со своими канонами и деталями.



Ее команде пришлось придумывать людей, корпорации и события таким образом, чтобы к 2052-му осталось лишь слабое эхо от событий 2027-го. В Австралии идет гражданская война, на Луне строят исследовательскую базу, компания VersaLife еще не вошла в состав Page Industries, а Морган Эверетт лишь недавно стал Иллюминатом. Четверть века – большой срок, так что руки у Мари развязаны, однако есть и условие: сохранить фирменный стиль Deus Ex со всеми его заговорами, тайными обществами и корпоративными войнами. Для этого и был придуман социальный конфликт: трансгуманисты против консерваторов. В эту борьбу отлично вписываются отсылки и аллюзии из игры одиннадцатилетней давности. К тому же, трансгуманизм всегда шел рука об руку с киберпанком, просто раньше в Deus Ex он был одним из ответов на финальный вопрос, который внезапно выскакивал на сцену в са-

Доктора Меган Рид, бывшую любовь Адама Дженсена, озвучивала жена актера, который озвучил Дженсена. Вот звукорежиссер, поди, оторвался на сессиях.

Лаборатория Sarif Industries – ну словно с картинки художника, столько деталей, такой дизайн. Жаль, не все помещения могут похвастаться таким богатством.



Текст и звук на русском языке





ГЕРМЕТИЧНОСТЬ HUMAN REVOLUTION НЕ МЕШАЕТ ВОСПРИНИМАТЬ ПРОЕКТ КАК НЕЧТО РОДСТВЕННОЕ ТВОРЕНИЮ УОРРЕНА СПЕКТОРА.

мом конца игры – ну прямо как боги в древнегреческих драмах. Сейчас же он занял центральное место с самого начала, и ответ на него Дженсен будет искать весь приквел, оставляя глобальную судьбу человечества на попечение классическим Дентонам.

Герметичность Human Revolution не мешает воспринимать проект как нечто родственное творению Уоррена Спектора. Да, это игра-предыстория – но жанр-то остался тем же, только фасад слегка поменялся. Аугментации – не закопавшийся в организме

Внизу: В каждой локации – свои новости, причем одни и те же. Наверное, в будущем все газеты будут одностраничными и на электронной бумаге.



набор наноботов, встречающийся в странных канистрах с синей жидкостью, а пока еще грубоватые железки и электронные чипы, которые можно купить, получить в награду или обрести более традиционным путем – в процессе набора опыта. Но, кстати, количество и качество апгрейдов в обеих играх совпадает. Как и там, поначалу кажется, что улучшений слишком много, поэтому выбор мучителен – вроде бы и то полезно, и это хорошо. Даже в рамках предложений к прохождению игры голова болит: одних только хакерских аугментаций презентовано штук восемь.

Зато апгрейды силового характера

намного дешевле – по сути, кроме

стабилизации прицела и уменьшения

отдачи для огнестрельного счастья

ничего и не потребуется. Этую странноватую логику подтверждает схема прокачки: за расстрелы в упор дают намного меньше опыта, чем за аккуратное лишение сознания вследствие тупого удара по голове, нанесенного исподтишка двум противникам одновременно. Экспа получается не только за убийства и отключку, но и за успешный поиск альтернативных путей, выполнение второстепенных задач, хакерские взломы и даже за чтение электронных книжек. За аккуратность при выполнении квеста могут вознаградить солидным бонусом к опыту – пакифизм и скрытность приносят хорошие дивиденды терпеливому игроку. Если при этом каждый

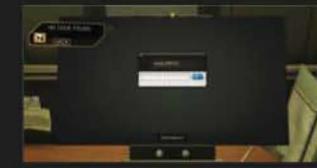
По неизвестной мне причине дизайнеры игры очень, очень, очень любят сочетание желтого и черного.



Робот-полицейский

У Адама Дженсена и Алекса Мерфи из культового фильма Robosocor очень много общего. Они оба работали в полиции, их обоих серьезно покалечили, их обоих срастили с электроникой без спросу, они оба – единственные, кто выжил после всего этого, они оба успешно разрешают ситуацию с заложником, они оба умеют включать режим зрения через стены, оба умеют пробирать тонкие места и оба боятся воды. Это только то, что вспоминается навскидку.

К тому же в игре есть пасхальное яйцо, посвященное Робокопу. В полицейском управлении Детройта: один офицер пересказывает другому сюжет фильма, где «копа изрешетили, а потом сделали из него киборга». «Это что-то с Ван Даммом?» – «Нет. Странно, что ты не смотрел, там дело происходит в Детройте в будущем» – «Ну я как-то не фанат научной фантастики». Этого не фаната зовут Алекс Мерфи, его жену Эллен, сына Джимми, а начальник носит фамилию Люси. Стопроцентное попадание!





НЕРЕДКИ СЛУЧАИ, КОГДА, ВЗЛОМАВ ЭЛЕКТРОННЫЙ ЗАМОК ОТ КЛЮЧЕВОЙ КОМНАТЫ, ОБНАРУЖИВАЕШЬ ВНУТРИ УДОБНУЮ ТРЕЩИНУ В СТЕНЕ.

электронный замок взламывать вручную, несмотря на наличие ранее найденных паролей, то уже к середине игры можно сделать из Дженсена универсального солдата.

А ведь Адам и безо всяких имплантатов может спокойно пройти игру – количество тактических проходов, точек «охоты на патруль» и шахт вентиляции просто зашкаливает! Нередки случаи, когда, взломав электронный замок от ключевой комнаты, обнаруживаешь внутри удобную трещину в стене, и вон там вентиляционная решетка маячит за автоматом по продаже снэков, и сверху удобно так висит балка для проникновения с крыши... Или вот типичная ситуация: на мосту куча безоружных, но враждебных личностей, перед мостиком валяется ручной пулемет и две коробки патронов к нему, вдоль перил приварены железные секции, сам мостик усеян коробками и красными бочками. Варианты: а) взять пулемет и перестрелять вра-

гов, б) взорвать бочки выстрелами из снайперской винтовки, в) укрываясь за коробками, поочередно вставать и оглушать очередную порцию двойным ударом стальных рук, г) включить невидимость, забежать по мосту на первую секцию сбоку, подождать восстановление энергии, перебежать на следующую секцию, повторять до готовности.

Вариативность прохождения подтверждается наличием аугментаций



Опасные связи

Что общего у DE: HR и Deus Ex? Избежать этого вопроса не удалось бы при всем желании.

Трейсер Тонг – единственный, кто появляется во всех трех играх серии (здесь только в скачиваемом дополнении).

Джозеф Мэндерли – здесь он советник управления FEMA (американское МЧС), в DE – директор антитеррористической группы UNATCO.

Морган Эверетт – здесь директор медиаиздательства Picus, в DE – глава Иллюминатов.

Боб Пейдж – здесь его роль неизвестна, в DE – директор Page Industries и глава Majestic 12.

Бет Дюклер – здесь глава Всемирной Организации Здравоохранения, в DE – высокопоставленный член Иллюминатов.

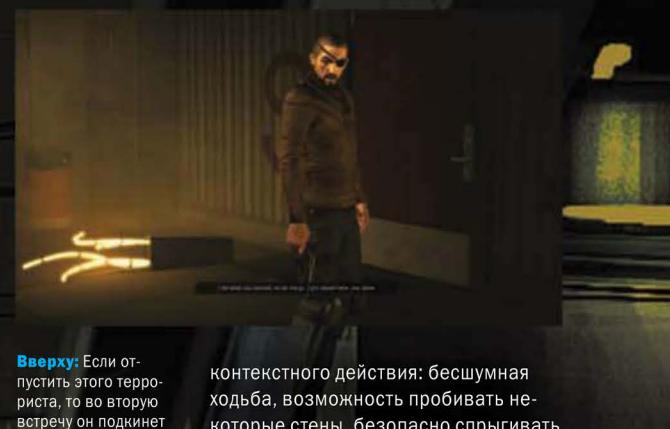
Логотип Deus Ex – в финальной битве между дронами можно найти терми-

нал, в котором узлы выстроены в виде логотипа первой части.

Корпорация VersaLife – здесь производит нейропозин, в котором нуждаются пользователи аугментаций, в DE – создатель «серой чумы» и вакцины от нее.

Скульптура «Невидимая рука» – здесь стоит в холле Picus, в DE – в холле Majestic 12.

Что касается обычных «пасхальных яиц», то тут их невероятно много – я насчитал штук тридцать и больших, и малых.



Верху: Если отпустить этого террориста, то во вторую встречу он подкинет информацию, а в третью – попытается убить Дженсена. Очень жалею, что не прикончил его на втором свидании.

контекстного действия: бесшумная ходьба, возможность пробивать некоторые стены, безопасно спрыгивать с любой высоты, наносить двойной удар при наличии двух целей друг рядом с другом, фильтрация ядов при дыхании отравляющими веществами и так далее. Не требующих энергии пассивных апгрейдов примерно столько же, сколько и активных, но не все они одинаково полезны. Поклоннику стелс-прохождения защита от урона абсолютно бесполезна, а вот возможность видеть сектор обзора противника – штука жизненно важная.

Вот только мир в игре не очень-то живой. Патрули ходят по своему маршруту, не сбиваясь ни на сантиметр и даже не задерживаясь поболтать с коллегой. Расставленные левел-дизайнерами нейтральные NPC твердо несут свою вахту и ни за что не покидают пост (ну, только если стрельба не начнется). Простых жителей Детройта и Хеня Ша совершенно не заботит, что Дженсен проникает к ним через закрытую дверь или вентиляцию, копается в их ящиках, взламывает сейфы. Сотрудники Sarif Industries могут спокойно обсуждать Адама, даже если он стоит к ним вплотную. Солдаты и бандюганы категорически не слышат грохот открываемых шкафчиков, звук отключаемой лазерной сигнализации и стук по клавиатуре терминала в

Босс Дженсена называет себя «безумный пони». О нет, и здесь (пони)!



Этот растерянный лаборант – наглый вор, но система заданий в DE: HR еще наглее, поскольку она позволила мне согласиться помочь ему замести следы, но не разрешила вместо этого, пойти к начальству и настичь на ворюгу.

полуметре от них. Да что там – сам Дженсен вообще никак не реагирует на информацию о себе. В клинике LIMB можно проскользнуть в какую-то лабораторию, где стоит компьютер с письмом о том, кто он на самом деле есть. Это могло стать отличным сайд-квестом, но увы – Адам не произносит ни слова. Зато впоследствии, когда происходит возвращение к этой теме, он и ахает, и охает, и всеми путями старается выяснить побольше. В таких ситуациях мне всегда вспоминается Уолтон Саймонс, который здорово пугал игрока, вздумавшего тайком подслушать беседу в комнате для допросов UNATCO.

И при этом два города на всю игру. Такое ощущение, будто на середине разработки дизайнеры со слезами на

Даже прокачав защищенный апгрейд по максимуму, не стоит лезть в открытую перестрелку. Разработчики не зря сделали выбор в пользу регенерации.

По всей вероятности, в будущем будет интересно почитать рекламу, пока моешь руки. А как вымоешь – коснись экрана, и он превратится в зеркало.

Некоторые скриншоты так и хочется поставить на рабочий стол обоями. Давно со мной такого не было.

А ну-ка, дорогу старшему по званию!



глазах пообразили часть контента, как это случилось в свое время с первым DE. От былых обещаний вроде многоэтажности и соответствующего социального расслоения Хеня Ша остались лишь обрывки. Но что сделано – то сделано очень хорошо, очень крепко: мир Human Revolution явно создавался по лекалам Харви Смита.

Здесь, в Детройте – самом криминальном городе США, на минуточку – торговцы оружием называют себя «Братством» и обращаются друг к другу соответствующе. Здесь, в простой квартире живет Лора Вейл, параноик, твердо верящая в различные теории заговора. На ее компьютере можно найти письмо от сестры, в котором та умоляет ее больше не присыпать идиотский спам про Иллюминатов и Бильбедерский клуб. Здесь, в оборудованных апартаментах за электронным замком наивысшей сложности незадолго до вторжения Дженсена обитал доктор, нелегально



Наука об общении

Один из аугментов позволяет Дженсену распознавать тип персоны в ключевых диалогах: альфа, бета или омега. В этологии существует понятие «кольцевая иерархия», оно означает, что персона типа «альфа» подчиняется типу «бета» и доминирует над «омегой», «бета» подчиняется «омеге» и доминирует над «альфой», ну а с «омегой» методом исключения и так все понятно. В процессе общения апгрейд, анализируя ритм сердцебиения, форму зрачков и прочие симптомы нервной деятельности, мельком указывает на тип собеседника. Эти сведения можно использовать в ветвистых диалогах, когда от выбора реплики зависит, получит Дженсен информацию и кусочек опыта или нет. Вот этот аугмент нужно брать без колебаний в первую очередь.





Вверху: На случай расправы вручную у Дженсена в запасе есть с полдюжины анимаций.

Слева: Художник по персонажам срисовывал Дженсена с арт-директора игры, Джонатана Жака-Бельтета. Я не понимаю, как Дентоны могли унаследовать такую ДНК.

устанавливающий аугментации и приторговывающий различными апгрейдами. У него даже есть неплохо оборудованная оружейная, правда, наполовину опустошенная при побеге. Здесь у Адама есть очень стильное жилище с высокими потолками и холостяцким хаосом на кухне, которое резко контрастирует с квартирками простых смертных. Элитный комплекс, noblesse oblige. Здесь, в Китае я впервые в жизни увидел капсульный отель. По-моему, очень мило выглядит, каждая капсула – уютная мини-комната. Надеюсь, дизайнеры не слишком приукрасили действительность. Наконец, я даже немножко полетал на суборбитальном шаттле!

Электронная почта читается с огромным удовольствием: из нее можно вынести много мелкой, не-практичной информации – но это как раз и есть ключ к пониманию мира Human Revolution. Можно ни разу не встретить начальнику отдела новостей корпорации Picus, но прекрасно составить свое представление о ней по переписке ее сотрудников. Правда, на каждого NPC приходится не так уж много писем, но зато каждое из них характеризует как отправителя, так и получателя. Дополнительную информацию можно выудить из реплик окружающих и диалогов – я видел доктора Василия Шевченко всего один раз в самом начале игры, но впоследствии узнал о нем достаточно, чтобы посчитать его настоящим героем и использовать его образ в дальнейшей аргументации при разговоре с его коллегами.

Нет, серьезно, мир тут настолько детализирован, что дизайнеры не побоялись приправить его откровен-

ными курьезами. Простая ситуация: пришел к торговцу оружием (сказал, что я от его знакомого, получил 10% скидку), купил у него ствол, пару апгрейдов и коробку патронов для него, заинтересовался сейфом, словил «агро» при попытке взломать код, вырубил дилера и его охранника, взломал-таки сейф (потратив пару-тройку софтин) и обнаружил, что самое ценное внутри ящика – это код от его замка. Rkunzip.zip торжествует!

Бывают и откровенные нестыковки. В The Hive нельзя пройти без пропуска, но можно проникнуть через

заднюю дверь. Про эту лазейку шепотом говорят какие-то туристы на улице перед входом, мол, про нее мало кто знает. Однако быстрый осмотр окрестностей выявил, что к задней двери ведет асфальтированная дорожка, усеянная указателями с надписью The Hive и стрелочками, указывающими к тайному входу. А специально для тех, кто не заметил всего этого, есть и традиционный путь через вентиляцию.

С учетом вышеопи-

Я ВИДЕЛ ДОКТОРА ВАСИЛИЯ ШЕВЧЕНКО ВСЕГО РАЗ, НО ВПОСЛЕДСТВИИ УЗНАЛ О НЕМ ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ СЧЕСТЬ ЕГО НАСТОЯЩИМ ГЕРОЕМ.

Только преодолев полпути при помощи переставных коробок, я случайно выяснил, что какой-то из аугментов не позволяет электричеству меня убить.



Самая адекватная женщина в игре (почему-то похожа на мальчика (и, вероятно, была когда-то влюблена в соседку по комнате)).





Первый же встречный NPC направил меня к этой девушке, а у нее – вот совпадение! – оказалось задание для меня.



санных проблем Deus Ex: Human Revolution никак нельзя назвать «песочницей». Даже побочные задания в половине случаев выдаются в нагрузку к основным – мол, хочешь делай, а хочешь забей. Вторая половина сайд-квестов настойчиво втихивает окружавшими NPC с первых же минут прибытия в локацию. Диалоги при этом интересны, но на удивление однобоки: можно только принять либо отказаться. Интересный выбор обычно дается в конце: убить злодея, просто вырубить его или подкупить, например. Да и сам процесс – чисто детектив. Отыскать доказательства преступления в электронных книжках, опросить свидетелей, тщательно осмотреть комнату на предмет улик. И всегда – всегда! – видно, что если

пойти более сложным и более справедливым путем, то награда будет гораздо богаче. В заведении The Hive бармен предложил мне отыскать одну девицу и забрать у нее долгож. Впоследствии оказалось, что она находится в затруднительном положении, и я решил выплатить долг за нее. Каково же было мое удивление, когда в ответ бармен произнес что-то по поводу «киборга с золотым сердцем» и, расчувствовавшись, выдал мне практис (стоимость которого в клинике равна размеру долга). А ведь ничего не предвещало – бармен-то, судя по записям в местных компьютерах, один из главарей жестокой и беспощадной Триады.

Единственное, что смотрится в игре откровенно чужеродно – боевая си-

Верху: Капсулы такие оправтые, такие маленькие, почти как в купейных вагонах РЖД.

Внизу: Винтовка – универсальное оружие. Можно прикрутить глушитель и систему пробоя брони, а также кардинально улучшить по всем параметрам. Неплохо бьет как в голову, так и по плечам.

стема. Да, Дентоны тоже пользовались невидимостью, оглушали врага исподтишка и прятались от взора террористов по темным углам. Но все-таки они не прилипали к стенам с видом от третьего лица и скачущим прицелом, пытаясь в нужный момент быстро и четко навестись на врага. Понятно, что мода такая, но на регенерацию тоже мода, вот только она здесь куда уместнее, чем ползанье вдоль стен и ящиков. Хорошо хоть в картонные коробки не заставляют залезать.

Ну и главная претензия – это битвы с боссами. В двух случаях из четырех нужно бегать и стрелять. Еще в одном можно ускорить процесс, расстреляв какие-то электрощеки, а финальный босс, конечно, заставит повернуться, уклоняясь



Рабочие помещения медицинской корпорации в верхней Хенъ Ша совершенно не похожи на грязные отели в нижней части острова.



Отзвуки будущего

Озвучение – грусть. Актеров мало, поэтому они легко узнаются. Немножко пугает голос Адама, потому что тембр у нашего прокуренного героя один в один совпадает с голосом Уолтона Саймона (Издергжи наследования ДНК? Но Дентоны-то не сипят и не хрюпят). Местами прорываются узнаваемые куски саундтрека Deus Ex: из разбросанных по уровням радиоприемников периодически играют разные темы вроде UNATCO и NY Streets, а в конце игры так и вовсе ждет толстый вкусный сюрприз для тех, кто без ума от первой части в целом и от творчества Алекса Брэндона в частности.

Кстати, музыка здесь – холодный термоядерный синтез. Поначалу кажется, что МакМэнн написал что-то унылое, безрадостное и без всяких признаков хорошего темпа, но потом... после прохождения игры я полез в Интернет и скачал все шесть часов музыки, что он написал для Deus Ex: Human Revolution. Пусть поживут на жестком диске, пока полноценный саундтрек не выйдет – а он совершенно точно выйдет, такое мастерство бесследно не пропадает.



НА ПОЛКАХ

EIDOS MONTREAL НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ СКОПИРОВАЛА У ION STORM AUSTIN ВСЕ, ДО ЧЕГО ДОТЯНУЛАСЬ. И ДАЖЕ ДИЗАЙНЕРЫ СТАРАЛИСЬ НЕ СЛИШКОМ ОТСУПАТЬ.

от турелей и пачки безоружных, но почему-то очень агрессивных людей. Я понимаю, что традиции Deus Ex вынуждают приравнять боссфайты DE: HR к столкновению с Анной Наварра, но не до такой же степени. А еще в конце концов во всем оказываются виноваты женщины. Их тут почему-то намного больше, чем в первом DE.

Хорошо хоть награда за все эти мучения – очередной бодрый толчок по сюжетной линии, а в finale аж четыре варианта развития событий. Три из них под копирку списаны с концовки про Джей Си Дентона, а вот четвертый показал интересные зубки – это именно то, до чего Спектор и Смит в свое время не додумались. По-моему, его должны выбрать все, кто хотя бы примерно понял, о чём

эта игра. Одна беда: кроме закадрового текста в конце это ни на что не влияет, и уж тем более от этого выбора вообще никак не зависят события 2057 года. Канон немного предсказуем.

Eidos Montreal на всякий случай скопировала у Ion Storm Austin все, до чего дотянулась: многовариантность прохождения, разнообразные аугментации, кучу атмосферных фишек и диалогов, поведение AI, одномерные битвы с боссами и концовки, доступные по загрузке сейва за пять секунд до выбора. Сценаристы добровольно накатали мегабайты текста, выдумали около сотни цифровых паролей и кодовых слов, вдохнули несложную жизнь в десятки виртуальных персонажей и вприснули не-

Вариант инфракрасного визора – показывает цели вне зависимости от их местонахождения, но принцип действия чи-па остался для меня секретом.



Крестик указывает место, куда будет произведен самый последний выстрел Джессена.



Вверху: Полагаю, это узкие прорези в масках мешают парням увидеть меня боковым зрением. А ведь вас предупреждали про форму от Юдашкина!



Вверху: Хорошие новости: Final Fantasy XV – быть! Плохие новости: мы не знаем, кто будет ее директором...

Справа: Один мой коллега утверждал, что в DE: HR многое от Metal Gear. Много не много, но вот этот момент действительно заставляет задуматься.

Работу газ в туннеле, нипочем, а вот Джессену без соответствующего апгрейда сюда лучше не соваться.



ОЦЕНКА 8.5



6 номеров 564 руб.
13 номеров 1105 руб.



6 номеров 785 руб.
12 номеров 1420 руб.



6 номеров 1110 руб.
12 номеров 2016 руб.



6 номеров 810 руб.
12 номеров 1470 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2200 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2310 руб.



6 номеров 900 руб.
12 номеров 1720 руб.



6 номеров 1300 руб.
12 номеров 2300 руб.

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999



6 номеров 1130 руб.
12 номеров 2060 руб.



6 номеров 890 руб.
12 номеров 1630 руб.



6 номеров 630 руб.
12 номеров 1130 руб.



6 номеров 765 руб.
12 номеров 1380 руб.



6 номеров 960 руб.
12 номеров 1740 руб.



6 номеров 1300 руб.
12 номеров 2300 руб.



3 номера 630 руб.
6 номеров 1140 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2200 руб.



6 номеров 2205 руб.
12 номеров 3890 руб.



6 номеров 2150 руб.
12 номеров 3930 руб.



6 номеров 2178 руб.
12 номеров 3960 руб.

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Кросс-обзор

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр
Устинов



PC
PS3
Xbox 360

НА ПОЛКАХ

СТАТУС:

Симстим
оператор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:

Blade Runner, Deus Ex

Любимый писатель: Уильям Гибсон.
Любимое аниме: Ghost in the Shell. Наверное, по аксиоме Deus Ex должен быть любимой игрой, но нет. Хотя и очень горячо обожаем. Первая часть – гениальна. Вторую провальной не считаю (хотя странностей в ней – хоть отбавляй). А вот Project Snowblind как-то «не пошел».

Геймплей

Разработчики обещали держаться корней (читай: первой части), и справились с этим на «ура». Бескрайнее множество способов пройти каждый этап – порой диву даешься, когда случайно обнаруживаешь, что можно было и по-другому. Гибридная механика (FPS/TPS) оказалась очень к мести. Сложно сказать, есть ли здесь хоть что-то плохое.

Графика

Чудеснейшая работа художника. Удивительно, но именно люди, отвечавшие за перенос концепт-арта в игру сумели сделать нечто невозможное с напрочь устаревшим Crystal Engine – от картинки порой невозможно оторваться, хочется рассмотреть каждую деталь интерьеров. Увы, но модельки людей спасти не удалось.

Общее впечатление

Игра, каких сейчас не делают (слишком сложно), в сеттинге, о котором нынче никто не вспоминает (как-то стало обыденно). Интересно, разнообразно, красиво, увлекательно. И хотя некоторые игровые элементы были принесены в жертву изменившемуся духу времени – ожидание чуда более чем стоило того.

Святослав
Торик



СТАТУС:

Практикующий
эксперт

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:

Deus Ex, Splinter Cell

Хитер, скрытен, характер скверный (и женат). Люблю привносить справедливость в этот мир исподтишка. В теориях заговоров не разбираюсь по причине слишком большого их количества. Киберпанк предпочитаю в дозированном виде, не больше одного культового автора в год.

Геймплей

«Дырчатая» архитектура уровней и великий дар менять стиль прохождения на лету – безусловнейшие плюсы DE: HR. Пуристам-ачивментерам придется набраться терпения, остальным же ничто не мешает бездумно тратить боезапас, взрывать красные бочки и вскрывать консоли найденными паролями.

Графика

Версия для PC намного краше и хай-резнее, хотя вот какие-то люди жалуются на тормоза. Эй, вы на календарь смотрели? DE3 не зря любит DX11, это наше с вами будущее. Уловательные модели маскирует удачный дизайн, хотя черно-золотистая гамма поначалу шокирует привыкших к темноте киберпанковских готов.

Общее впечатление

Deus Ex: Human Revolution демонстрирует умение сотрудников Eidos Montreal качественно воспроизводить классику. Игра-то хорошая, но я надеюсь, что это лишь пристрелочный проект для хороших, креативной команды. А вот если Thief 4 не слишком далеко уйдет от The Dark Project, то это уже будет звоночек.

Юрий «Voron»
Левандовский



СТАТУС:

Сам себе
режиссер

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:

Deus Ex, Splinter Cell;
Chaos Theory

Обожаю первую часть Deus Ex, а также киберпанк, Уильяма Гибсона, Филиппа Дика и фильм «Бегущий по лезвию». Очень люблю стелс, жаль, что качественных игр в этом жанре очень мало. Считаю Deus Ex одной из самых знаковых игр и с нетерпением ждал все эти годы новой части.

Геймплей

Первая игра за последние годы, которую хочется проходить снова и снова, и каждый раз находить какой-то новый способ решения поставленной задачи. На всякий вопрос здесь есть не один и даже не два ответа – множество. Хотите стелс? Хотите экшн? Хотите отличные диалоги? Все это вы найдете в Deus Ex: Human Revolution.

Графика

Единственное к чему есть претензии в игре – графика. Но, учитывая, что здесь используется движок от Tomb Raider Underworld, графика просто отличная. Арт-дизайн великолепен, художники – настоящие волшебники. Да, местами вылезают то тут, то там косяки отнюдь не современного движка, но это игре ничуть не мешает.

Общее впечатление

Настоящий шедевр геймдизайна, артдизайна и левелдизайна. Есть небольшие претензии к графике и, может быть, к некоторым сюжетным ходам, но в сумме – перед нами лучшая игра года, а-то и целой пятилетки. Проходить ее нужно много и вдумчиво – всевозможного контента здесь запрятано великое множество.

10

8.5

10

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ DEUS EX: HUMAN REVOLUTION ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ О НЕЙ

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

**Сергей «TD»
Цилорик**



СТАТУС:
Рецензент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Deus Ex, Deus Ex: Invisible War

Один из тех немногих, кому понравилась вторая часть Deus Ex (хоть предпочтение я, конечно же, отдаю первой). Invisible War порадовала меня в первую очередь толковым продолжением сюжета оригинала, и завершилась она так красиво, что от Human Revolution, привела, я особых сюжетных откровений и не ждал.

Геймплей

Очень-очень Deus Ex. Неторопливый, с огромным количеством развилок, вариантов прохождения и просто нынек, мимо которых совесть не позволит пройти без того, чтобы обшарить каждую. Забавно, но и AI, и дизайн уровней, и даже во многом анимация персонажей отличаются ровно той же топорностью, что и оригинал десять лет назад.

Графика

Всю жизнь наблюдая за окнами едок-желтый свет фонарей, я не могу не подивиться тому, что только сейчас кто-то использует его в качестве основного элемента арт-дизайна. Молодцы, чего тут сказать. Жаль вот только, люди здесь совсем некрасивые, а записанные в виде роликов заставки в наш век сценок на движке вызывают недоумение.

Общее впечатление

Второй после Tactics Ogre повод отдать Square Enix денег в этом году! Соглашусь со Святославом: Human Revolution действительно ощущается больше как ремейк, нежели как всерьез новая игра – и это вовсе не плохо, учитывая, сколь редка и сколь хороша эта игровая механика десятилетней давности.

**Александр
Солярский**



СТАТУС:
Режиссер
монтажа

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Metal Gear Solid,
Splinter Cell

Если брать на рассмотрение такой непростой термин, как «киберпанк», то лично меня в нем привлекает желание авторов спроектировать современные проблемы и желания масс на сеттинг фантастических технологий будущего. В стелс-играх же я дальше Metal Gear Solid не пошел.

Геймплей

Разработчики постарались угодить всем. В Human Revolution есть и интересные квесты во вселенной киберпанка, и в меру динамичные перестрелки, и даже умный стелс, пусть и с не самыми сообразительными противниками. Удручет, пожалуй, лишь многократное посещение уровней-шлюзов между заданиями.

Графика

Можно разразиться уже набившей оскомину хвалебной одой арт-дизайну, на котором выезжает картинка. Но и помимо него восхищает то количество ухищрений, на которые пошли разработчики при создании графики. Например, все карты отражений тут статичны и подготовлены заранее, но это не бросается в глаза.

Общее впечатление

Deus Ex не открывает новых горизонтов и не переворачивает представления о жанре. Но его можно смело назвать игрой-вдохновением, игрой для эрудитов. В приключение на заре по-всеместного внедрения кибернетики вложено столько труда и таланта, что хочется возвращаться снова и снова.

**Константин
Говорун**



СТАТУС:
Главный
редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Metal Gear Solid

Я писал статью о киберпанке для 150-го номера «Страны Игра», очень люблю романы Гибсона и Стерлинга, знаком даже с миром Shadowrun. Тем не менее, в Deus Ex прежде не играл. Прежде всего, потому что первая часть была для PC, а Invisible War, вроде как, не вполне то.

Геймплей

На мой неискушенный взгляд, полный аналог Metal Gear Solid, разве что персонажа можно прокачивать да еще есть прилипания к стенам. Уровни построены интересно, простор для исследования – огромный. Плюс, конечно, есть еще диалоги и «как бы ролевая часть» – с NPC и прогулками по городу.

Графика

Персонажи выглядят очень странно – как актеры кукольного театра на веерочках. Только в CG-роликах анимация действительно хороша, а как в дело вступает движок – царит полная визуальная чепуха. Однако мир Deus Ex нарисован красиво, тщательно, достоверно. Разглядывать декорации действительно интересно.

Общее впечатление

С учетом того, что новых Metal Gear Solid пока не предвидится, а киберпанк я люблю, играть в Deus Ex мне вполне даже интересно. Однако, если честно, я ожидал несколько большего от проекта, о котором так много говорили. Как ни странно, игровая механика меня здесь привлекает гораздо больше, чем сюжет.

9.0

9.5

8.5



Встретив на «Игромире» арт-директора *Deus Ex: Human Revolution* Джонатана Жака-Бельтета, мы решили устроить ему и его игре испытание, которое назвали:



Илья Ченцов

» ADAM JENSEN VS. ALL

Если героев современных игр – не Марио с Соником, а суровых мужиков, чьи спины мы созерцаем в каждом втором шутере, – раздеть до трусов и поставить в одни шеренги, многих из них вряд ли удастся отличить друг от друга, особенно со спинами. Однако Адама Дженсена, героя новой *Deus Ex*, выдадут его синтетические руки. Мы знаем, что благодаря этим конечностям производства компании Sarif Industries (а равно и другим имплантатам, большинство из которых, впрочем, опциональны) Адам станет грозным противником для любого, кто встретится ему на пути. Но что произошло бы, если бы Дженсен вступил в схватку с другими популярными киборгами?

ADAM VS JAX

Джексон Бриггс, профессиональный спецназовец, мастер рукопашного боя, обладатель бионических имплантатов в руках, позволяющих ему, кроме всего прочего, стрелять ракетами.

« Адам гораздо сексуальнее. Хотя, возможно, Адаму бы понравился его симпатичный красный берет. Но вообще, думаю, он бы надрал Джаксу задницу: включил стелс-режим, зашел со спины и ножичком его, ножичком. »

ADAM WINS



ADAM VS DOC OCK

Доктор Otto Octavius, также известный как Доктор Осьминог – гениальный ученый, обладатель металлических щупалец, дающих ему возможность перемещаться по любым поверхностям и атаковать врагов, оставаясь на расстоянии от них.

« Ха-ха, это была бы просто невероятная схватка. Этот парень отлично подошел бы для нашей игры. Но в конце концов Адам бы застрелил его из своих пушек. »

ADAM WINS





ADAM VS RAIDEN

В новой Metal Gear Solid, посвященной Райдену, этот герой, бывший малолетний солдат и шпион-нытик, превращается в безжалостного киберниндзя, демонстрирующего чудеса владения мечом.



« (обращается к коллеге) «Эй, Андрей, тут этот парень придумал клевую штуку – спрашивает меня, как бы Адам справился с разными героями, киборгами. Так вот, могу я ему сказать, что Райден надерет Адаму задницу? (Оба смеются.) Я очень-очень-очень большой фанат Райдена, и думаю, что это было бы очень-очень тяжелое ис-

пытание для Адама. У него тоже есть клинок, но у Райдена меч гораздо мощнее. В ближнем бою у Райдена было бы преимущество, так что Адаму пришлось бы отойти на несколько метров, достать базуку и убить его. Да, просто отступить и „Быть!“ »

ADAM WINS



ADAM VS MOTOKO KUSANAGI

Даже те, кто не досмотрел полнометражку Ghost in the Shell до конца, знают, что майор Кусанаги обладает встроенным активным камуфляжем, так что ее стоит опасаться не только в лобовой атаке.



« Не думаю, что он захочет бы драться с ней. Скорее уж позвал бы ее в гости. Но если ставить вопрос так.... у нее есть термооптический камуфляж, но и у него тоже. Так что, наверное, они бы так и ходили друг за другом кругами. Счет: 0:0. »

DRAW

ADAM VS JC

Джей-Си Дентон, предшественник (по внеигровой хронологии) и «потомок» Адама Дженсена, напичканный на-номашинами хакер, неплохо обращающийся и с огнестрельным оружием.



« Да, это гораздо более поздняя модель, двадцать лет с лишним – не шутки. Вопрос с подвохом. (Задумывается.) Э-э-э... Думаю, Джей-Си Дентон не стал бы сражаться с Адамом врукопашную, это точно, тут бы ему не поздоровилось. Однако Джей-Си умен, все аугментации при нем, оружие тоже... думаю, он бы мог показать Адаму пару трюков. Да, мог бы его чему-нибудь научить. »

FRIENDSHIP





Сергей Цилорик

➤ Xenoblade Chronicles

Тецуя Такахаси долгое время страдал от того же проклятия, что и Ясуми Мацуно: то вторую половину Xenogears пришлось заканчивать второпях, плюнув на все, кроме сюжета, то от руководства созданием сериала Xenosaga его отстранили, переделав все абы как. Xenoblade – первый «большой» проект Такахаси, который он наконец-то смог доделать до конца. И результат настолько грандиозен, что сравнивать его впору только с главным долгостроем Мацуно.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii
Жанр: role-playing, console-style
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибутор: Nintendo
Разработчик: Monolith Soft
Обозреваемая версия: Wii
Мультиплер: нет
Страна происхождения: Япония

Уже в продаже

Однажды Тецуя Такахаси ждал поезда по дороге на работу – и тут его озарило. А ведь классно было бы, подумал он, если бы действие игры разворачивалось на телах гигантов! Добравшись до офиса, он спешно поделился мыслью с руководством Monolith Soft, которое как раз подумывало о новой RPG. И вскоре в студии, заканчивающей работу над *Disaster: Day of Crisis*, появилась модель, изображающая двух поразивших друг друга в бою титанов. С нее-то и начинается история Xenoblade.

Нетипично, правда? Обычно за основу JRPG берется фабула, вокруг которой все затем раскручивается; в случае с Xenoblade же Такахаси был уверен, что концепция мира сможет достаточно увлечь игроков, чтобы о сюжете можно было заботиться во вторую очередь.

Та самая модель, с которой началось создание Xenoblade. Она, правда, заметно отличается от того, что мы видим в игре.



Два титана. Бионис и Мехонис. Поразившие друг друга в незапамятные времена, они стоят одни посреди бескрайнего океана – а на их телах тем временем кипит жизнь. Конфликт гигантов, впрочем, не остался без последствий: обитатели Биониса ведут войну не на жизнь, а на смерть с роботами-агрессорами с соседнего колосса. Не очень успешно: из колоний, населенных людьми, уцелели всего две (шестая и девятая). На помощь приходит чудом обнаруженный в дальних руинах меч, Монадо, которому броня механидов ни почем. Монадо, однако, – меч с характером и абы кому в руки не дается. Избранным

становится, конечно же, главный герой – простой паренек Шулк из девятой колонии. После того как родной городок подвергается налету роботов, обуреваемый жаждой мести за павших в бою товарищей Шулк отправляется в дальний поход, чтобы положить конец злодеяниям чужеземцев.

Завязка достаточно тривиальна – и сюжет, добавленный чуть ли не как постскриптум, далек от того, что мы привыкли ждать от Тецуя Такахаси. Здесь нет многочисленных аллюзий на философские учения и мудреных терминов; нет таинственных сил, вечно что-то замышляющих; нет черезмерной запутанности. При этом сюжет

**МИР ИГРЫ ПРЕВОСХОДИТ ПО РАЗМЕРАМ
ДАЖЕ И ВАЛИС ИЗ FINAL FANTASY XII, БУДУЧИ
ПРИ ЭТОМ НЕ МЕНЕЕ НАСЫЩЕННЫМ.**



Даже ночью на фоне звездного неба виден зловещий силуэт Мехониса, а меч, пронзивший Биониса, делит небо пополам.

Владельцам классических контроллеров повезло: они могут крутить камеры правым аналогом. При игре с пульта и нунчаком управление камерой висит на комбинации «С+крестовина», что далеко не так удобно. Почему в игре не была реализована поддержка джойстика от GameCube – загадка.



Xenoblade не за что ругать: последняя треть игры насыщена довольно-таки неожиданными поворотами, а в целом здешняя история заметно лучше средней по жанру. Важно другое: в кои-то веки сюжет в JRPG не замыкается сам на себе, а переплетается с другими аспектами игры. Впрочем, в Xenoblade все без исключения работают на одну идею – на ту самую, с которой и началась разработка. На создание большого, уникального мира, в котором можно не просматривать сценки и бежать вперед по коридорам между заранее расписанными битвами, а жить.

Стоп. В предыдущем предложении я не поставил достаточного удара на слове «большого». Дело в том, что мир в Xenoblade не просто большой – он огромный. Взять, например, девятую колонию: представьте себе обычный городок из JRPG, состоящий из трех густонаселенных райончиков. Город стоит на озере, для пересечения которого вплавь требуется несколько минут; на разных побережьях водоема обитает разнообразная живность; над городом возвышается холм, под которым проходит сеть пещер. В каком-нибудь Nier это составляло бы половину игрового ми-



ра; здесь это – одна локация. Одна из двух десятков. Не буду кривить душой: конечно, не все локации Xenoblade одинаково интересны и велики, но в совокупности мир игры превосходит по размерам даже Ивалис из Final Fantasy XII, будучи при этом не менее насыщенным. Серьезно – просто попытаться объяснить, сколько всего можно делать в Xenoblade, – задача не из легких. Ведь в одной только девятой колонии можно провести дюжину часов, даже не пытаясь продвинуться вперед по сюжету!

На всякий случай уточню: ничего не мешает проходить Xenoblade так же, как и любую другую JRPG – просто пробегая от сценки к сценке (а игра никогда не стесняется указать, где именно начнется следующая). Соль в том, что Xenoblade всеми способами поощряет обратное. За посещение новых мест дается опыт; из месторождений кристаллов добываются материалы, которые затем у алхимики

В КОИ-ТО ВЕКИ СЮЖЕТ В JRPG НЕ ЗАМЫКАЕТСЯ САМ НА СЕБЕ, А ПЕРЕПЛЕТАЕТСЯ С ДРУГИМИ АСПЕКТАМИ ИГРЫ.

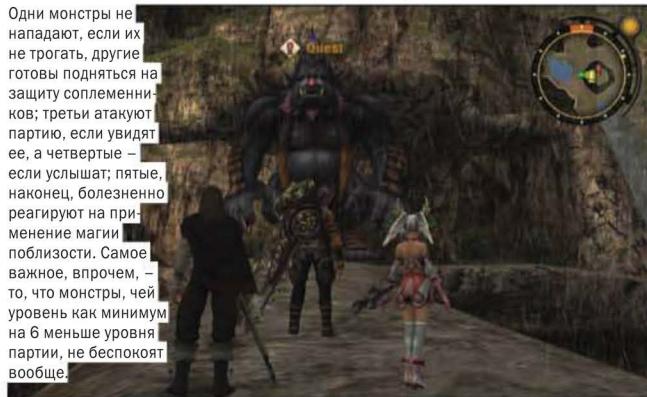
Цитатник

Тецуя Такахаси: «Когда я был молодым, моей единственной целью было самовыражение. Если мне нравилось то, что я делал, и мой вкус был выражен в игре, этого было достаточно – даже если совсем немногие понимали, что именно я задумывал. Я был уверен, что именно так RPG и надо делать. Но сейчас, конечно, во мне этой пылкости и безрассудности уже нет, зато опыта и понимания прибавилось. И в последнее время – особенно после того, как я стал отцом двух детей – я задумываюсь о том, как сделать игру, которая сможет затронуть как можно больше людей». Ко Кодзима, режиссер Xenoblade: «Есть такие аспекты, которые обычно остаются забытыми в JRPG. Мы решили пойти по другому пути и постараться развить их как можно больше. В плане пейзажей, например, мы особое внимание уделили полям – здесь они просто огромные, и, теоретически, все это пространство не так уж и нужно для сюжета – но мы все равно вложились в создание этих «лишних» локаций».

Персонажи Xenoblade разговаривают с характерным британским произношением. Если оно не нравится, всегда можно откатиться к оригинальной японской озвучке, которая также есть на диске.



Одни монстры не нападают, если их не трогать, другие готовы подняться на защиту соплеменников; третьи атакуют партию, если увидят ее, а четвертые – если услышат; пятые, наконец, болезненно реагируют на применение магии поблизости. Самое важное, впрочем, – то, что монстры, чей уровень как минимум на 6 меньше уровня партии, не беспокоят вообще.



Тецуя Такахаси: «Широкие поля и определенная свобода – это то, что нужно RPG».



преобразуются в инкрустируемые в оружие и броню драгоценные камни; повсюду на земле встречаются бесхозные предметы, что уже само по себе делает процесс беготни более увлекательным за счет собирательства. Найденным можно укомплектовывать «коллекционку», составляя список предметов, обнаруженных в каждой из локаций, и за заполнение этого списка тоже полагаются призы. Но самое главное – здесь полно сайдкве-

Operation Rainfall

Xenoblade вышла в Японии в начале июня 2010-го – европейский релиз запоздал больше, чем на год, а вот американский до сих пор не заявлен вообще. Энтузиасты в попытках убедить Nintendo of America выпустить в США Xenoblade, The Last Story и Pandora's Tower организовали движение под названием Operation Rainfall, которое, несмотря на широкий общественный резонанс, так и не возымело должного эффекта на Реджи и его подопечных. Что ж, Xenoblade моментально оказалась раскуплена во многих европейских магазинах – наверняка из-за того, что американские геймеры, воспользовавшись легкостью модификации Wii, бросились импортировать новоявленный шедевр Тецуя Такахаси. Такими темпами, если даже Nintendo решится-таки на выпуск игры в Америке, там не останется желающих, до сих пор не импортировавших европейскую копию!



стов. Для JRPG вообще несвойственно иметь много побочных заданий, но Xenoblade в этом плане несравнимо даже с CRPG: количество квестов здесь вплотную подбирается к полутора тысячам – числу, более свойственному всяческим MMO. Конечно, особенно оригинальными их не назвать (хотя где вы видели оригинальные задания в RPG?), но их смысл, опять же, в том, чтобы награждать игрока за практическую активность. В каждой локации найдутся задания на истребление определенного количества тех или иных монстров, на сбор предметов (как бесхозных, так и лута с врагов),

на расправу с уникальными и сильными противниками (прямо как охоты в FFXII), на посещение указанных мест и разговоры с NPC – словом, достаточно собрать ворох миссий и, просто увлеченно играя, ненавязчиво их выполнять. И, что немаловажно, в Xenoblade все сделано так, чтобы игроку было удобно: если подбирается нужный для какого-то задания айтем, то появляется счетчик, показывающий, сколько еще их осталось найти; готовые дать квест NPC отображаются с белым восклицательным знаком над головой, а важные для выполнения задания – с красным, так что пройти мимо очень

В XENOBLADE ДЕСЯТКИ, ЕСЛИ НЕ СОТНИ, УНИКАЛЬНЫХ NPC С ИМЕНАМИ, ЛИЧНЫМИ РАСПОРЯДКАМИ ДНЯ И ВЗАИМООТНОШЕНИЯМИ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ.

сложно. Большинство заданий не нужно сдавать по их выполнении: например, убив нужного монстра, мы сразу получаем награду без лишней беготни к заказчику. Единственное, пожалуй, чего не хватает – бестиария.

Отдельно стоит рассказать про общение с NPC. Обычно в JRPG это такой аспект, о котором толком и упоминать нечего: ну, есть статисты; ну, можно с ними поболтать, чтобы чуть лучше прочувствовать сэттинг. Обычно этим все и ограничивается – но не здесь. В Xenoblade десятки, если не сотни, уникальных NPC с именами, личными распорядками дня и взаимоотношениями с другими персонажами. В разговорах с ними и выясняется, кто кем кому является, кто как к кому относится – и в соответствии с узнанным выстраивается колossalных размеров таблица этих, собственно, взаимоотношений. Более того – можно, выполняя определенные квесты, влиять на то, как задействованные в них персонажи выглядят в глазах знакомых! А помогая обитателям тех или иных земель, герои повышают там «репутацию», что позволяет горожанам доверять им новые, более ответственные задания и откровенничать куда больше, нежели раньше. Наконец, здесь можно отстраивать город, восстанавливая разрушенную шестую колонию и зазывая в нее энтузиастов из других земель.

Путешествовать по Бионису увлекательно не только из-за всего вышеперечисленного, но и просто потому, что здешние пейзажи чарующе красивы. Я понимаю, как это должно звучать сейчас, в конце 2011-го, но я предельно серьезен в этом утверждении. Да, Wii выдает картинку низкого разрешения; да, модельки героев крайне низкополигональные, а текстуры зачастую представляют собой мазню. Все равно картинка завораживает (вдвойне – с восхитительным музыкальным сопровождением, о котором чуть подробнее во врезке). Не скрою: скриншоты, которыми обрамлена эта статья, сняты с эмулятора и оттого могут похвастаться излишней четкостью – но и только! Старушка Wii еще способна удивить:



дальность прорисовки огромна, локации красочны и разнообразны, и на каждой из них в реальном времени происходит смена погодных условий и времени суток. И одни и те же места днем и ночью выглядят настолько разно, что их можно и не узнать. Их трансформация, разворачивающаяся прямо перед глазами, – незабываемое зрелище.

И в очередной раз хочется напомнить, что мир Xenoblade – не просто набор полей, лесов и гор. Все здешние локации – это части тел двух титанов. Так, девятая колония, в которой начинается игра, находится на голени Биониса; пройдя через пещеру, герои оказываются на его колене, а оттуда попадают на бескрайние поля – его бедро. На озаряемой солнцем спине

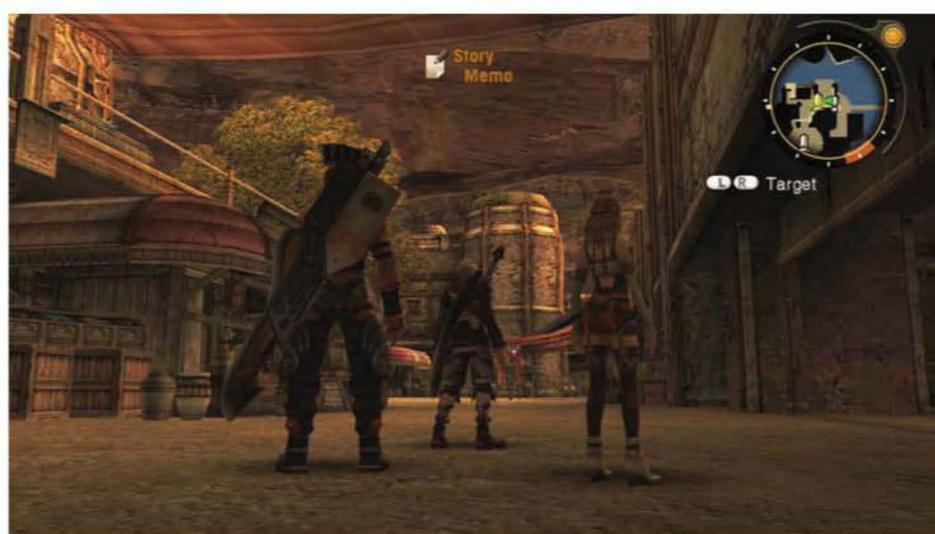
Вверху: Куда бы вас ни занесло в путешествиях по Бионису, всегда найдется что-нибудь интересное или полезное: пустых мест на карте практически нет.

Внизу: По мини-карте видно, что слева от героя находится NPC, готовый дать новое задание.

мертвого гиганта растут джунгли, на затылке раскинулось море, а рука, схватившаяся за нанесший смертносную рану меч Мехониса, покрылась снегом. Путешествие героев, таким образом, выстраивается по вертикали – что весьма и весьма нетипично.

В таких условиях средства передвижения будут не очень умestны, а расстояния, как уже упоминалось выше, предстоит преодолеть огромные. Удобства ради Xenoblade позволяет практически в любой момент игры телепортироваться к любой посещенной ранее достопримечательности (ей может быть хоть водопад, хоть ворота в город), причем если перемещение происходит в рамках одной локации, то оно не займет ни секунды – даже если пункт отправления от пункта назначения отделяло добрых десять минут бега. Сами локации – гигантские, простирающиеся на квадратные километры – загружаются секунд за пять. При смене времени суток (которой также может руководить игрок, выставляя в соответствующей менюшке такое время, какое захочет) также никаких лоадингов нет. Все ради эффекта погружения, которого так стремились достичь создатели игры.

На него же работает и геймплей. Переход к боям происходит моментально, и сражения происходят там же, где и начались (это значит, что можно опасаться, например, отравленных болот или возможного падения в пропасть!). Боевая партия из трех героев кружит вокруг противника, поочередно нанося ему удары (если персонаж находится достаточно близко к врагу, он начинает атаковать автоматически). Экран при этом не захламляется лишним интерфейсом или хоть какими-то менюшками: все управление персонажем (а контролировать выдается лишь одного из троицы; остальные справляются сами) состоит из передвижения, выбора цели и своевременного применения десятка способностей, отображающихся в виде иконок. Возможно, это звучит довольно поверхностно, но у меня за все 70 часов игры возникла к здешней боевой системе лишь одна претензия – отсутствие гамбитов а-ля



СПОСОБНОСТЬ
ГЕРОЯ ВИДЕТЬ
БУДУЩЕЕ ПРО-
ЯВЛЯЕТСЯ НЕ
ТОЛЬКО В СЮ-
ЖЕТНЫХ СЦЕН-
КАХ, НО И В
БОЯХ.



FFXII. Напарники в целом ведут себя адекватно, но тонкая настройка их поведения очень сильно бы помогла в более сложных схватках, на которые игра не скупится.

Применяемые в бою умения не требуют MP или чего-то подобного, но зато определенное время «перезаряжаются» – подобное решение, опять же, нередко для MMORPG. Как и понятие «аггр»: в Xenoblade крайне важно умело манипулировать вниманием монстра, отвлекая его от более слабых или раненых членов команды. Схожим образом распределяются и роли в команде: Шулк наносит огромный урон (даром что Монадо таскает), его крепко сбитый товарищ танкует, а девушка-снайпер – лечит, оставаясь при этом на солидном расстоянии от противников. Игрок волен менять состав команды как ему заблагорассудится и лично руководить любым персонажем – и стили игры за них разнятся кардинальным образом. У атакующих героев авто-атака заполняет шкалу суперудара, а у лекарши – наоборот, использование умений нагревает винтовку, отчего ей приходится перио-



Слева: Сверху – Xenoblade Chronicles, снизу – Final Fantasy XII. Или не так: сверху – настоящие равнины, снизу – бильярдный стол.

Внизу: В одной только этой деревне (где, к слову, живут забавные круглые создания, напоминающие о Чу-чу из Xenogears) можно взять девять десятков квестов.

дически бездействовать в ожидании охлаждения. Способности Шулка во многом зависят от его месторасположения относительно врага: например, Back Slash наносит тройной урон, если попадает по спине противника (которого в это время, естественно, должен отвлечь танк). Еще один персонаж специализируется на вызове элементов: пока выбранный дух находится «в деле», он дарует партии бафы вроде регенерации или повышенной силы, а при освобождении – наносит врагам повреждения.

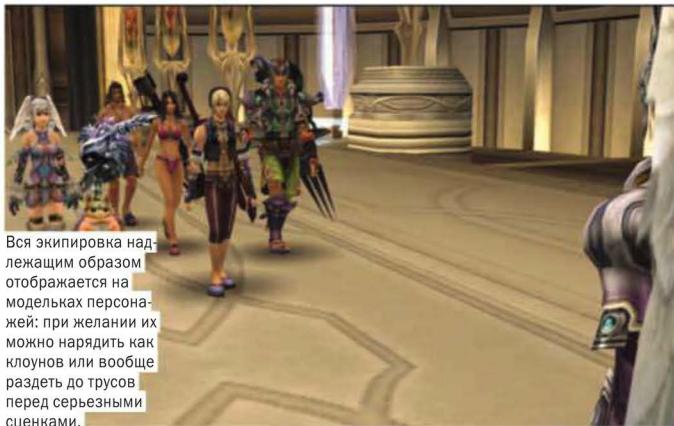
В бою также копится шкала Chain-атаки, позволяющей всем трем бойцам нанести по суперудару вне очереди. Это очень полезно для того, чтобы на время обездвижить врага: сперва нужно сломить его защиту (статус Break), затем опрокинуть (статус Topple), после чего становятся эффективны оглушающие приемы (статус Daze). Есть смысл и не использовать заветную шкалу: за ее треть можно воскресить павшего в бою персонажа (если при пустой линейке управляе-

мого игроком героя кончается HP, бой будет проигран) или предупредить товарища о грядущей опасности.

Это, к слову, еще один восхитительный пример органичного слияния сюжета и геймплея. Осваивая Монадо, Шулк обретает способность видеть будущее, и это выражается не только в сценах, предрекающих, куда дальше свернет повествование, но и в боях: если враг готовит сильную атаку, которая или убьет персонажа, или нанесет ему значительный ущерб, мы это увидим заранее и сможем принять соответствующие меры (вылечить, перетащить аггр на другого или использовать силу Монадо, чтобы нейтрализовать последствия удара). Есть, правда, одно «но»: предсказания всегда касаются лишь одного героя, и по ним зачастую бывает сложно понять, что на самом деле супостат грозится уокошить всю партию.

Насколько это преображает геймплей – словами не описать! Больше не приходится блуждать в потемках, больше сопартийцы не гибнут по слу-





Вся экипировка надлежит образом отображается на модельках персонажей: при желании их можно нарядить как клоунов или вообще раздеть до трусов перед серьезными сценками.

чайности! Но особенно мне запомнился рушащий шаблоны момент, когда партия противостоит угрожающему миру злодею, и во время боя, когда у противника остается треть здоровья, он на самом деле начинает готовиться к тому, чтобы уничтожить мир – и его надо самым срочным образом остановливать, отвлекаясь на второстепенные цели.

Но что же, если битва проиграна? Да ничего страшного. В смысле, вообще ничего: партия автоматически восстанавливается у предыдущей посещенной достопримечательности, не потеряв ни опыта, ничего вообще. Даже сюжетные боссы не будут повторно утомлять продолжительными сценками, а тактично займут место на поле боя заранее. Игра словно приглашает экспериментировать, пробовать еще!

Также в битвах большую роль играет боевой дух героев. Промахи, например, его понижают – но если в нужный момент нажать на кнопку «B», напарники прибодрят приунывшего было персонажа. Аналогично – с критическими ударами: за них товарищи не преминут похвалить (при выполнении того же мини-QTE). Таким образом между членами команды выстраиваются доверительные взаимоотношения (также их можно достичь совместным выполнением квестов и дарением подобранных на земле

предметов друг другу). А с друзьями можно и выученными навыками поделиться, и поговорить по душам, ежели местечко подходящее обнаружится.

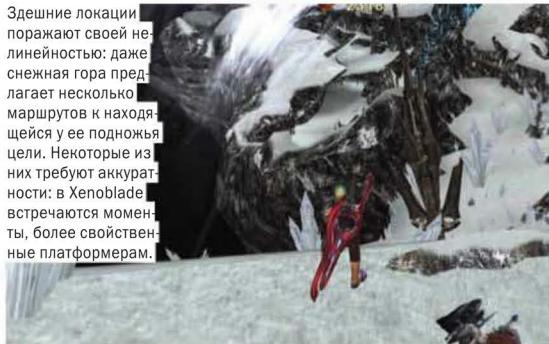
В завершение хочется еще раз окунуть глазами огромный список того, чего удалось добиться авторам Xenoblade – он внушиает уважение, не правда ли? Тецу Такахаси известен своими амбициозными проектами, и раньше грандиозность его замашек губила многообещающие игры: и Square, и Namco без угрозений совести наказывали ему рубить все под корень и выпускать то, что есть. Но не Nintendo, нет. В середине разработки Xenoblade тоже наступил момент, когда Такахаси понял, что не сможет уложиться в сроки, и приготовился было идти на жертвы – но Nintendo пошла ему навстречу и позволила сделать все наилучшим образом.

И получилось же. Правда, получилось! И критики, и простые геймеры по всему Интернету едини в оценке Xenoblade, и в отзывах все чаще мелькают слова вроде «откровение». А ведь жанр JRPG, казалось бы, потихоньку умирал: Konami заявила, что больше не умеет делать роликов и распустила Team Suioden, в релизах Namco Bandai виднелась сплошь стагнация, в играх Square Enix – деградация, и лишь Sega подарила нам смелую, оригинальную,



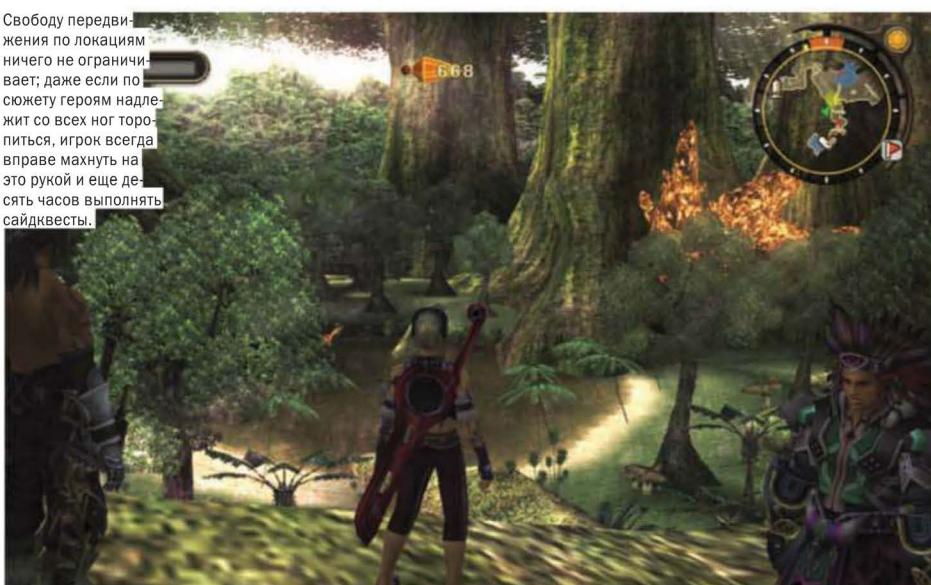
Во время боя герои не замолкают ни на секунду: озвучиваются и применяемые способности, и просто выражения взаимоподдержки.

Здесь локации поражают своей нелинейностью: даже снежная гора предлагает несколько маршрутов к находящейся у ее подножья цели. Некоторые из них требуют аккуратности: в Xenoblade встречаются моменты, более свойственные платформерам.



В работе над саундтреком Xenoblade принимало участие шесть человек. Ясунори Мицуда, давний друг Такахаси, написал эндинг; Йоко Симомура (которая также работала в Square в золотые годы компании) сочинила заглавную тему игры и несколько мелодий, определивших общий музыкальный стиль саундтрека (в частности, тему девятой колонии); остальные же восемь десятков композиций поделили между собой Манами Киёта (вокалистка японской версии Eyes On Me с альбома Final Fantasy Song Book: Mahoroba) и трио ACE+ (в которое входит Тико Яманака, ранее работавшая с Мицудой над Creid). Такахаси лично следил за качеством композиций и требовал единства в звучании, чем доставил множество трудностей композиторам. Его гневные письма перед отправлением редактировались помощниками: настолько резко Такахаси высказывался о том, что его сильно заботило. Результат долгих трудов, однако, стоил ожиданий. К слову, занимающий аж четыре диска саундтрек издает Dog Ear Records, компания Нобуо Уэмацу.

Свободу передвижения по локациям ничего не ограничивает; даже если по сюжету героям надлежит со всех ног торопиться, игрок всегда вправе махнуть на это рукой и еще десять часов выполнять сайдквесты.



но чрезмерно китчевую Resonance of Fate. И в итоге Nintendo – от которой, наверное, этого ждали в последнюю очередь – выпустила игру, в одиночку переворачивающую представление о жанре. Xenoblade Chronicles – это главное JRPG-событие со времен Final Fantasy XII, это лучшая японская ролевка не только на Wii, но и на всем нынешнем поколении консолей (да и на портативах с ней может состояться лишь The World Ends with You); это образец того, как можно вдохнуть жизнь в погрязший в консерватизме и самоповторах жанр, как можно даже в рамках существующих канонов создать потрясающую синергию самых разных аспектов игры. Xenoblade – это настоящий шедевр, который нельзя пропустить.

ОЦЕНКА 9.5

Чтобы перенестись в будущее, нужно просто воткнуть меч в камень. Ах, если бы и в жизни все было так просто...



В сундучках зачастую встречаются полезные вещи, хотя порой приходится сдерживать себя, когда в результате сложнoso-чиненных прыжков и кульбитов открывашь сундучок, а там десять рупий.



Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: 3DS
Жанр: action-adventure, fantasy
Зарубежный издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD, Grezzo
Обзореваемая версия: 3DS
Мультиплер: отсутствует
Страна происхождения: Япония

Уже в продаже

➤ The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

В детстве Сигеру Миямото любил гулять на лоне дикой природы, еще не захваченной Киото, но уже и не спасенной его протоколом. Последствия прогулок были куда реалистичнее исследований любопытной Мэй из «Соседа Тоторо», хотя и не менее интригующими: в результате походов Сигеру окрестные леса, холмы, пещеры и поля были им тщательно зарисованы и законсервированы с тем, чтобы через двадцать лет схематично воплотиться в The Legend of Zelda. Это было то, о чем мечтают все дети, хотя бы раз державшие книжку или джойстик в руках: окружающая реальность, сбросившая маску – обнажившая сказку.

Детские зарисовки Миямото выкладывал на стол без спешки: 1986 год, 1987, 1991, 1995. Прокочив мимо своего десятилетия, не слишком насыщенного по сравнению с коллегами, сериал наконец-то отметился на карте путешествий крупной стоянкой, по мощности, охвату и влиянию на индустрию сравнимой разве что с релизом оригинала. Разрабатываемая четыре года и вышедшая только в 1998-м Ocarina of Time для N64 стала своего рода «Призрачной угрозой», новым родоначальником, столпотворителем и указующим перстом из будущего одновременно. Новая игра на но-

вой платформе дала миру не только крупный сюжет и начало таймлайна (который, правда, здорово запутали в последующих сериях), но заодно и показала, на что способны люди, которые очень-очень хотят продать свою приставку подороже – Сигеру к тому времени стал начальником внутренних разработок Nintendo. Хотя, возможно, тут был замешан какой-нибудь производитель музыкальных инструментов: заказы на окарину, главную из неодушевленных персонажей игры, подскочили в те дни в несколько раз, как свидетельствует The New York Times. По-хорошему, тут надо бы добавить про «Лучшую игру всех времен и народов по версиям

Gamerankings и Metacritic» (97% и 99% соответственно), но поскольку вы об этом уже знаете, перейду к делу.

Раздетая догола беспристрастным критиком, «Окарина Времени» оказывается навороченным трехмерным платформером с нетривиальным рубиловом монстров, головоломками на местности, хорошей кривой обучения и любопытным подходом к организации игрового процесса. Юный эльф-кокири по имени Линк, с которым легко проассоциирует себя любой семилетний ребенок, в какой-то момент открывает доступ к своей более взрослой версии (еще на семь лет постарше). Между ними можно переключаться, и таким образом из

Принцесса Зельда будет являться Линку достаточно часто, но по большей части инкогнито.



одного королевства Хайрул создается сразу два. Временную трещину между мирами расширяет тот факт, что ребенок может ползать по вентиляционным норам всяких храмов и гробниц, а взрослый – использовать уйму гаджетов. Внесенные эльфом изменения в прошлое некоторым образом откликаются в будущем, в результате прыжки во времени становятся неизбежными.

В каждом мире – свои заботы. Юному Линку нужно обзавестись экипировкой, спасти от вечной скорби несколько нацменьшинств (одним вернуть короля, другим принцессу), в режиме stealth прошмыгнуть к той самой Зельде, которая тоже принцесса, выучить с полдюжины мелодий, нырнуть на самое дно глубокого озера, забраться в жерло вулкана... калейдоскоп событий подвисает лишь во время прохождения подземелий, где логическое мышление отнимает все привилегии у открытого разума. Каждый раз поражаешься тому, насколько выверенной оказывается архитектура: кажущиеся лишними детали по мере освоения пространства укладываются в единый монолитный пазл. Даже в Tomb Raider, которую лично я считаю классикой жанра акробатических головоломок, были ложные уступы и утесы, но в Ocarina of Time каждый кирпичик на своем месте. Яркие краски придают исследованиям очень приятный оттенок, причем он вовсе даже не ассоциируется с какой-то детскостью, на которую так любят упирать злопыхатели и «хардкорные про-тру геймеры».

А вот будущее, напротив, мрачно и по форме, и по сути – похитив Зельду, злодей Гэнондорф превратил замок Хайрул в полуразрушенный некрополис и опосредованно загубил прилежащие государства. Но в этом мире Линк уже взрослый кокири, и он уже действует не по указке случайных NPC, а по собственной воле, и обращаются к нему не как к ребенку, а как к герою (в худшем случае – партнёру). Характерно, что в этом состоянии эльфу нельзя пользоваться рогаткой, бumerангом и замораживающими орехами – мол, слишком детское оружие. Зато Линк-старший может перемещаться с помощью специального

деревянные палки – отличные разносчики огня, только живут недолго. Обретение огненных стрел взрослым Линком решает эту проблему.

В оригинальной версии не каждый мог с первого раза найти меч, здесь же для самых нелюбознательных есть несколько подсказок.



Справа: Вот у меня примерно такое же лицо было в момент получения окарины. Но потом меня научили играть на этой штуке, и мне даже понравилось.



ДАЖЕ Я, ПРИВЫКШИЙ ПРОЖИГАТЬ ВЗГЛЯДОМ КАПУСТНЫЕ ЛИСТЫ МУЛЬТИТЕКСТУРИРОВАНИЯ И БАМП-МЭППИНГА, НЕ МОГ НЕ ВОСХИЩАТЬСЯ.

устройства хоть через всю комнату, как человек-паук только эльф.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time еще в своей первой итерации поражала воображение (а некоторым и отдельные участки головного мозга – см. врезку). К моменту ее выхода, вероятно, рисунки пещер и деревьев у Миямито закончились, зато штат в 120 человек не мог не сделать нам красиво. Поля, дороги, холмы, деревья, пустыни и озера, ледяная пещера и

раскаленный вулкан, подводный храм и лесной лабиринт, мексиканский форт и ранчо а-ля Средний Запад – все сделано с явной любовью как к процессу, так и к результату. Даже я, давным-давно привыкший прожигать взглядом капустные листы мультитекстурирования и бамп-мэппинга, не мог не восхищаться. Чувствуются и вложения в motion capture, в результате которых появились правдоподобные выпады, прыжки и пируэты Линка. Перенос игры в стереоскопию определенно пошел ей на пользу – мне было физически неудобно отключать 3D при игре в поездках на машине и в метро (из-за

Внизу: Щиты отражают орехи, которыми плюются эти милые замаскированные существа. В игре есть места, где они после «смерти» выпрыгивают из земли и предлагают купить у них веточки или бомбы. Я же говорю: СТРАННЫЕ.



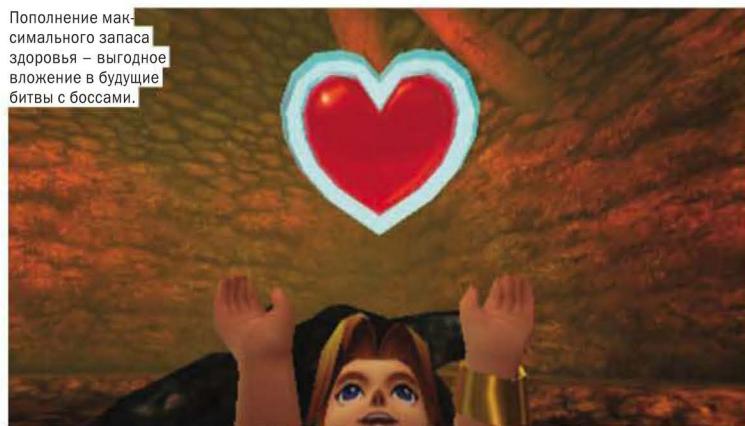
тряски сбивается фокус на изображение). Я просто не знаю, где еще можно добиться такой яркой и рельефной картинки!

Отдельно удивил меня стиль, в котором смоделированы монстры и персонажи. Если враждебную Линку жизнь довольно сложно описать словами – они не уродливы, они реально очень странные – то говорящие персонажи вполне себе гуманоиды, но тоже странные. Ближайшая аналогия, пусть и более поздняя, это Professor Layton and the Curious Village – помните, там были такие забавные губастенькие жители деревни? Вот тут то же самое – что ни прохожий, то обязательно с каким-нибудь вычурным подвыпившем. Кто-то танцует на месте, кто-то хмурит брови, у кого-то



ЖИВУЩЕЕ В ГЛУБИНЕ МЕНЯ, ТРИДЦАТИЛЕТНЕГО, ДЕТСКОЕ ЛЮБОПЫТСТВО ВСЕ-ТАКИ СТАЛКИВАЛО ЛИНКА С ГЛАВНОСЮЖЕТНОЙ ДОРОГИ.

Пополнение максимального запаса здоровья – выгодное вложение в будущие битвы с боссами.



Нет-нет, это вовсе не злобное чудовище. Это местный бог, в желудке которого затерялась принцесса водного народца.



Вверху: Эй, они всего лишь друзья! И останутся таковыми даже семь лет спустя.

брюха как у Джаббы Хатта (и зовут этого «кого-то» Джабу-Джабу), а кто-то просто призрак. И все болтают без умолку, по одной фразе, по две, по десять. Иногда бывает трудно вычленить смысл из их болтовни, но еще труднее в нескольких местах понять, чего хочет сама игра. В Ocarina of Time 3D есть подсказки, это нормально, они были и в первой части, но там это выглядело так: фея Нави, сопровождающая Линка, говорила, мол, чего это там на вершине горы такое полыхает, надо бы сходить посмотреть. Еще можно «позвонить» посредством окариньи Сарии, подружке нашего эльфа, она тоже порой может подсказать. В новой итерации помимо этих двух источников появились специальные мини-пещеры, в которых можно «увидеть будущее» – то есть, посмотреть целые видеоролики с визуальными

подсказками (очень похоже на видео из *Prince of Persia: Sands of Time*, но там-то все линейно, не промахнешься). Увы, случаются в игре редкие моменты, когда подсказки принципиально отсутствуют: новых видений нет, Сария обходится общими словами, а фея Нави задорно предлагает: «Иди вперед, Линк!». Я как-то раз полчаса потратил, пытаясь выяснить, в какой именно «перед» иди дальше – оказывается, надо было всего лишь попытаться «вернуться в детство», сменив взрослого Линка на юного...

35 часов 37 минут, задорным бликом сообщает мне золотая корона в списке Activities. Именно столько я потратил на прохождение игры, в которую играл впервые в своей жизни. Признаться честно, в каких-то темных подворотнях Интернета меня пугали 70+ часами, а на форуме «Страны

Игр» кто-то даже не постыдился признаться в 60 часах, потраченных на прохождение, но я был предупрежден: вооружен: в паре мест разрубил особо тугие узлы непонимания точечным чтением гайдов, а от второстепенных квестов просто старался держаться подальше. Но живущее в глубине меня, тридцатилетнего, детское любопытство все-таки сталкивало Линка с главноююжной дороги – то за лошадкой, то за увеличенным боезапасом, то за расширенным кошельком, то просто посмотреть, куда ведет новая тропинка. Ох уж этот исследовательский интерес! Но я все равно ему глубоко благодарен, ведь именно из-за него сорок пять лет назад мальчик Сигеру пошел гулять по холмам, лесам и пещерам в окрестностях Киото.

ОЦЕНКА 9.0

Хорошая локация. Я там немножко рыбку поймал.



Играть на окарине оказалось удобно. Жалко, что в игре нет редактора с записью и проигрыванием мелодий.



А фермерская дочка-то ничего... но лошадь важнее. На ней скакать можно.

Русский Линк, бессмысленный и беспощадный

В России оригинальная *The Legend of Zelda* не прижилась по ряду причин, главной из которых было нежелание (или неспособность) китайских пиратов снабжать картридж батарейкой – а без нее нельзя было схраниваться. Характерная для девяностых годов невысокая популярность прочих приставок от Nintendo также не послужила раскрутке сериала на родине слонов. Однако именно с Россией связаны две любопытные истории про *The Legend of Zelda*.

В 1992 году в Санкт-Петербурге появилась компания «АМИ», основанная американцем с десятилетним стажем Игорем Разбовым и просто американцем Дэйлом Дешароном. Голодных русских художников и аниматоров, среди которых был, например, Олег Кубаев – будущий создатель *Масяни*, приманила высокая зарплата и возможность поработать с западными коллегами. Помимо аутсорса качественной графики руководители студии планировали и сами разрабатывать игры, поэтому Дешарон договорился с компанией Philips о выпуске серии игр для ее новой платформы CD-i. Да не просто игр, а игр про Линка и Зельду! Соответствующая лицензия появилась у Philips еще в те времена, когда компания подрядилась делать CD-привод для SNES, и хотя железка так в производство и не пошла, договор «на три Зельды и одного Марио» остался в силе. То, что получилось у пиратцев, сложно назвать достойной продукцией даже без привязки к культовой серии. Во-первых, это были платформеры с видом сбоку. Во-вторых, характерный художественный стиль «мы с Ленфильма» явно отличался как от японских стандартов, так и от американских (см. скриншоты). Ну а в-третьих, выбор платформы иначе как фатальным не назовешь: мультимедийная приставка от Philips пошла ко дну уже через три года после ее выпуска. У пиратцев получились две игры, контракт на третью был отозван и заключен с другой студией. Одно хорошо: именно эти проекты помогли студии подняться на ноги и в некотором смысле создать уголок истинного геймдева в северной столице (отдельные компании нынче хвалятся, что у них работают выходцы из «АМИ»). Ведь через три года именно им доверили разрабатывать *Warcraft Adventures*, но это уже совсем другая сказка, хоть и в аналогичном жанре...

Вторая история развернулась практически в наши дни, и связана она непосредственно с *Ocarina of Time*. В 2005 году десятилетняя девочка Лера Спиранде, наигравшись в приключения Линка (судя по дате, играла она в версию для GameCube, но, в общем, без разницы), решила записать его похождения на бумаге. Она показала свои записи маме, а та задумала сделать из девочки феномен и обратилась в издательство «Эксмо». Там, разумеется, про игру и ее сюжет ничего не знали, поэтому за раскрутку взялись как следует – ну как же, девочка-вундеркинд написала увесистое фэнтези, сравнимое по масштабу со Средиземьем и Нарнией. Волдыри истинны вскрылись буквально на следующий день после презентации повести «Аграмонт», дело дошло даже до официального обращения в российское отделение Nintendo, которое, впрочем, не стало подавать на девочку в суд. Издательский дом отказался от публикации последующих романов (была задумана целая трилогия – конечно, оставались же еще *Majora's Mask* и *The Wind Waker*), сайт «Аграмонта» взломали коварные хакеры, а сама Лера впоследствии заняла 176-е место на муниципальной олимпиаде по литературе и поступила на платное отделение журналистики в Высшую Школу Экономики. Вероятно, теперь у нее впереди большое будущее, где нет места пластику.



Только русские разработчики могли заставить Линка просить у Зельды «поцелуй на удачу». Зельда слева, если что.



Лера Спиранде смотрит на копирайт как на пережитки прошлого.

➤ E.Y.E.: Divine Cybermancy

PC

НА ПОЛКАХ



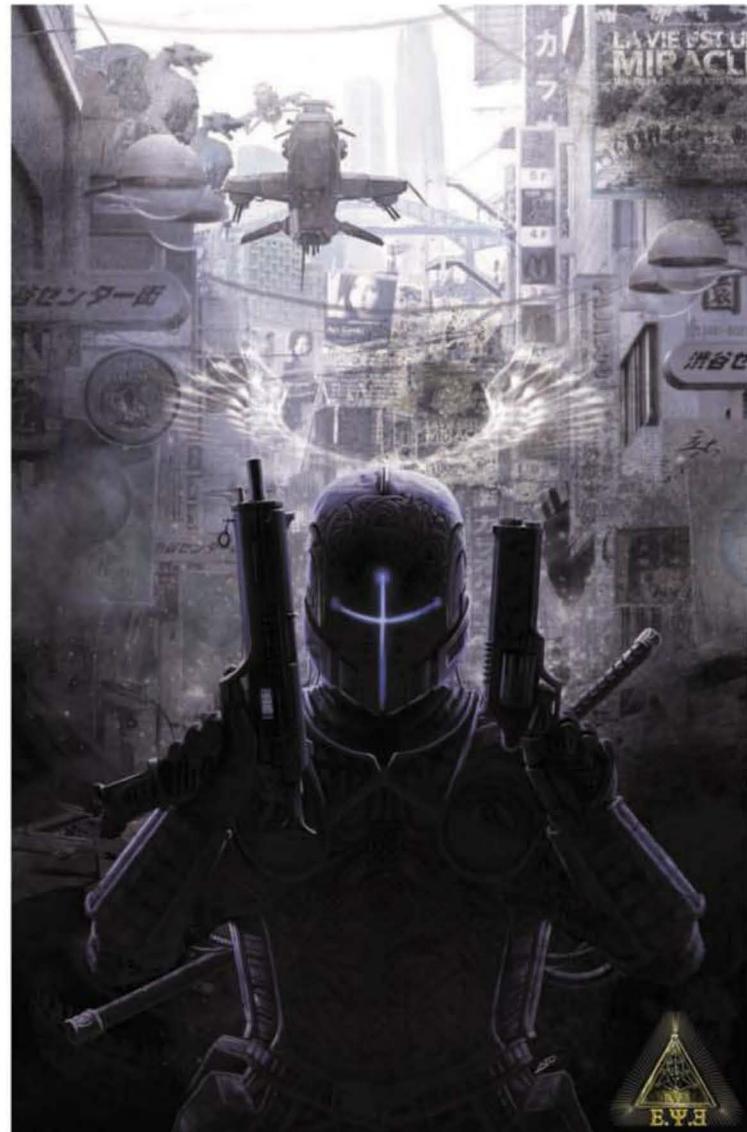
Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
WindowsЖанр:
action, first-person, sci-fiЗарубежный издатель:
Streum on Studio/
Valve (Steam)Российский издатель:
не объявленРазработчик:
Streum on StudioМультиплер:
co-op, onlineСтрана
происхождения:
ФранцияУже
в продаже

любителей «Брэйн-ринга» есть такое выражение «выиграть кнопку»: когда обе команды сразу думают, что знают ответ, всё может решить быстрота реакции «нажимальщиков» – кто раньше контакт замкнёт, тот кнопку и выиграл. Однако, если при таком скоростном ответе игрок ошибается, ему приходится выйти из-за стола и пропустить остаток боя.

В конце лета этого года народ ждал выхода Deus Ex: Human Revolution, как вдруг – бзз! – в «Стиме» появился совсем даже другой киберпанковский шутер с элементами RPG. Голодные геймеры цапнули наживку – благо и стоила новинка в несколько раз меньше, чем грядущий хит – и вскоре стимовские форумы украсились обсуждением сюжета и поисков «правильной» концовки, растянувшимся на четыре десятка страниц, а кто-то даже (за день до выхода хита от Eidos Montreal) громогласно объявил: «It's official – E.Y.E. destroys DE: HR» («Официальное заявление: E.Y.E. уничтожает DE: HR»). Возможно, товарищ и перегнул палку, но его энтузиазм можно понять: E.Y.E. до самого конца заставляет игрока удивлённо выпучивать глаза и воскликнуть «Вот ведь как здорово!» и «Почему до этого никто не додумался раньше?» Сразу оговорюсь, что я Human Revolution «вживую» не видел, и хотя специально подготов-



вил опросничек для нашего рецензента, тот, видимо, так погрузился в игру, что мне до сих пор не ответил. И тем не менее, я готов руку дать на отсечение (если мне выдадут взамен кибернетическую), что перечисленных ниже фишек вы в новой Deus Ex не найдёте.

Например, с самого начала игры наш спецназовец может вызвать себе

на подмогу отряд клонов. Защита у них, правда, никакая, но отвлечь врага или заставить его выдать себя они вполне в состоянии. Близнецов можно даже отправить воевать самостоятельно, они понимают две команды: «Охотиться!» и «Следовать за мной!» Заметим, что простое голографическое чучелко, как в Duke Nukem, здесь тоже есть – это отдельная спецспособность.

Или, допустим, восстановление здоровья. В Human Revolution (если верить нашему превью) оно автоматическое. В E.Y.E. я вначале вообще не понял, как лечиться, и немудрено – неприметный пункт Alchemy скромно болтался в самом низу списка пси-умений. Оказалось, «алхимия» позволяет... конвертировать в здоровье выпадающие из убитых врагов патроны и оружие. Потом, впрочем, можно «открыть для себя» лечебный шприц – им и товарищем можно подкалывать, только перезаряжается он долго. Для восстановления структурных поломок и ментального здоровья в организм героя также встроена система «мелкого ремонта». Наконец, на случай, если всё-таки совсем убьют, выдаётся пачка «воскрешателей» (их количество зависит от уровня сложности). И даже когда воскрешатели кончатся, всё равно можно будет продолжить практически с того же

«А здесь у меня ванная!» В замызганной квартире из мрачного будущего даже такая не очень чистая комната для омовений выглядит неожиданно.



Рубить вервольфов катанами? Вот это я по-нимаю, киберпанк!



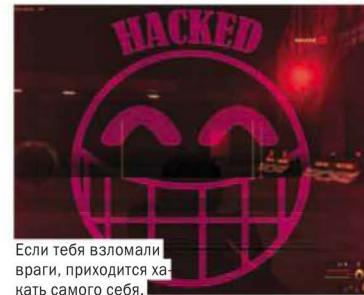
ДОСТАТОЧНО ЛИШЬ ВЫБРАТЬ В МЕНЮ ДЕЙСТВИЙ ПУНКТ НАСК, И ВЫ УВИДИТЕ СПИСОК ВСЕХ ПОДЛЕЖАЩИХ РАСКУРОЧИВАНИЮ СИСТЕМ В РАДИУСЕ ДОСЯГАЕМОСТИ.

места (замечу, что сохраняться вручную здесь нельзя). Попахивает халявой? В общем, да, но вы слушайте дальше: при каждой смерти герой с какой-то вероятностью получает «фатальные», то бишь перманентные, ранения, снижающие его характеристики. И если каждый новый уровень позволяет поставить три плюсика к характеристикам, то некоторые травмы дают «малус» (пижонский антоним «бонуса», используемый авторами) сразу к шести параметрам. Так что бессмертие имеет свою цену.

В предыдущем абзаце между тем промелькнули интересные слова: «открыть для себя» и «ментальное здоровье». Первое означает, что здесь можно вести исследования, как в Syndicate или X-COM, причём без отрыва от выполнения боевой задачи: из врагов сыплются чемоданчики с научёмыми технологиями, и достаточно, собрав улов, радиорвать на базу и выложить энную сумму брузузов (название валюта – отсылка, которую вряд ли поймут нефранцузские геймеры), чтобы яйцеголовые начали разбираться, что вы такое нашли – чем быстрее нужен результат, тем выше цена. Иногда успешно завершённое исследование даёт бонус к характеристикам, иногда открывается доступ к новому снаряжению, иногда оказывается, что вы потратились на новую модель тросточки для хромых. Парадоксально, но это один из плюсов игры – авторы не боятся устраивать нам невезуху. Скажем, помимо критически хороших ударов, здесь бывают критически плохие (сопровождаемые надписью «Bullshit!») – хорошо хоть, уронить тяжеленный пулемет себе на ногу нельзя. Ещё пример: то самое

ментальное здоровье, страдающее как от естественных причин (например, если долго находиться под плотным обстрелом), так и от воздействия метастрёмнических сил (грубо говоря, порождений хаоса). Если показатель здравомыслия уходит в нуль, у вояки начинаются галлюцинации, он может оцепенеть или в панике рвануть куда глаза глядят, беспорядочно строча из автомата. Прямо «Зов Ктулху» какой-то получается! (И, да, авторы упоминают Говарда Лавкрафта

Внизу: Среди сослуживцев есть Цилюфер и Риманах – не хватает только Булвэзеля и Тулхука.



в длинном списке вдохновителей.)

А как вам такая подлянка: какая-нибудь жалкая турель способна... внедрить свой вирус в кибермозг нашего солдата, и тому придется разглядывать ехидный смайлик во весь экран. Разумеется, для этого герой должен сам попытаться взломать пушку и провалить хакерскую мини-игру. Тут надо заметить – обязательно надо! – что в E.Y.E. можно подключаться к электронным устройствам, не пользуясь терминалами. Вам достаточно лишь выбрать в меню действий пункт Наск, и вы сразу увидите список всех подлежащих раскурочиванию систем в радиусе досягаемости вшего «вайфая». Наконец-то хоть в одной отдельно взятой игре наступило светлое (а про скриншотам и не скажешь...) беспроводное будущее!

Возможно, при взломе турелей и банкоматов это погоды и не делает, но фишка в том, что E.Y.E. этими вариантами не ограничивается: внедрив вирус, скажем, в агента Федерации, можно не только взорвать ему мозг, но и взять дентину в чёрном плаще под свой контроль. Интерфейс управления зазомбированным нарочито неуклюжий, к тому же жертва пытается бороться с поработившим разум захватчиком, шатается, как пьяная, и дико вопит, когда заставляешь её стрелять по своим, – эффект залезания в чужую голову полный. Игра, между тем, в процессе хакерских поединков

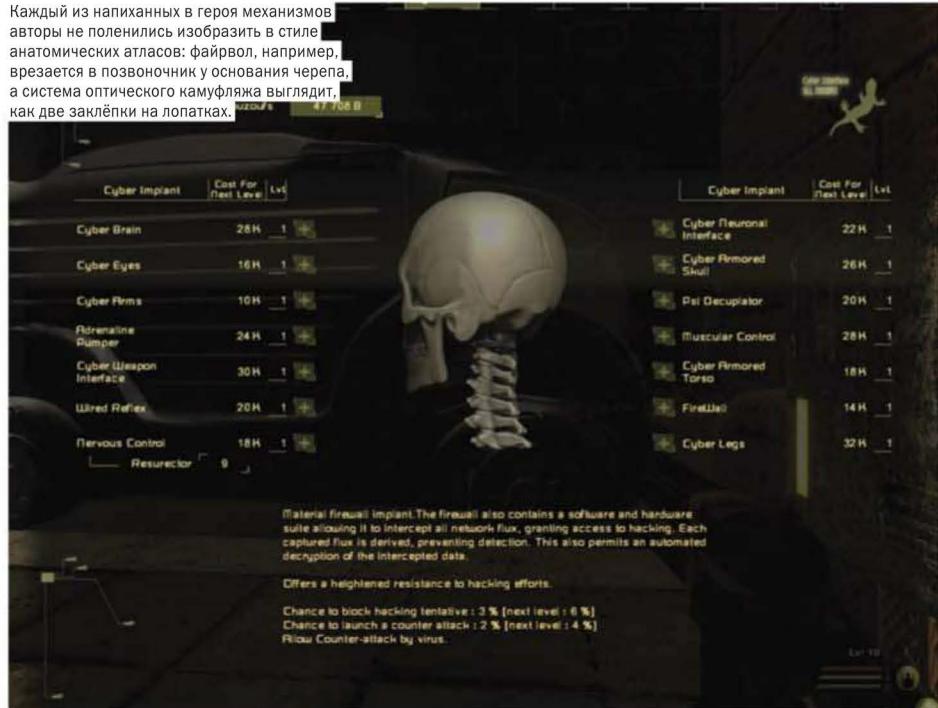
на паузу не ставится, так что вполне реально заработать пулю в лоб от того самого гангстера, в мозгах которого ты копаешься. Приходится или прятаться получше, или продумывать план обороны – выставить турели, заборчик из клонов, либо (если вы играете с друзьями) попросить их прикрыть вас.

Вот вам и... третье? четвёртое? забылся уже – в общем, ещё одно отличие от Human Revolution: многопользовательская игра. Впрочем, право рассказать о ней я лучше уступлю нашим специалистам по мультиплееру (их доклад ждите в следующем номере), а сам лишь отмечу, что многое указывает на сетевую ориентированность E.Y.E.: та же невозможность сохраняться посреди миссии, совмещённая с системой многократного возрождения персонажей – и, с другой стороны, постоянно генерирующиеся толпы чудищ и злодеев (впрочем, респаун можно и выключить в меню). Ограниченный объём рюкзака и прямая зависимость скорости персонажа от веса снаряжения не дают взять с собой одновременно тяжёлый пулёмёт и снайперку, да и система прокачки располагает к созданию персонажей-специалистов, так что если вы мечтали собрать команду из хакера, психоника, меткого стрелка и мечника, будто только что сошедшую с обложки Shadowrun, дерзайте! В Shadowrun, правда, все герои рядаются в панковские лохмотья, здесь же вам положена чёрно-золотая униформа в стиле ретро. Оборванные в кожанках и камуфляже, впрочем, тоже имеются – вообще, если существует «классический киберпанк-дизайн», то E.Y.E. – его пример: мрачные городские улицы, освещаемые лишь неоновыми рекламными плакатами («Каждой домохозяйке – по пулемёту!») и заставленные автомобилями футуристического дизайна; агенты под прикрытием, включающие стелс-камуфляж после рапорта; кварталы небоскрёбов, верхние и нижние этажи которых теряются в тумане. Даже саундтрек в одной из первых миссий напоминает музыку Вангелиса к Blade Runner. С другой стороны, когда действие переносится на иные планеты, авторы

А на спине у него наверняка нарисована анимешная обезьянка или кошечка.



Каждый из напиханных в героя механизмов авторы не поленились изобразить в стиле анатомических атласов: файрвол, например, врезается в позвоночник у основания черепа, а система оптического камуфляжа выглядит, как две заклёпки на лопатках.



ЖЕРТВА ПЫТАЕТСЯ БОРОТЬСЯ С ПОРАБОТИВШИМ РАЗУМ ЗАХВАТЧИКОМ, ШАТАЕТСЯ, КАК ПЬЯНАЯ, И ДИКО ВОПИТ, КОГДА ЗАСТАВЛЯЕШЬ ЕЁ СТРЕЛЯТЬ ПО СВОИМ.

вплетают и в повествование, и в дизайн темы из Aliens и даже немножко Брэдбери. Общая же сюжетная канва вызывает в памяти то недавнее «Начало», то «Бойцовский клуб» – сами же авторы говорят, что вдохновлялись, кроме всего прочего, комиксами Энки Билала и фильмами Shutter Island и In The Mouth of Madness. В общем, игра имеет могучие корни в современной поп-культуре, однако все многочисленные источники соединяются в весьма оригинальное целое.

Око за око

Что ж, если я зачем-то взялся сталкивать E.Y.E.: Divine Cybermancy и Deus Ex: Human Revolution лбами, настало пора сказать, чем первая игра хуже второй. Прежде всего, отслеживанием далеко

идущих последствий действий героя: хотя сюжетные развилики (не говоря уже о финале) и стимулируют пройти игру хотя бы два-три раза (благо, это разрешается делать уже прокачанным героем), там, где ветвление не предусмотрено, его не произойдёт, даже если убить важных персонажей. Миссия просто закончится, и они снова будут живы – или даже будут радиорвать вам как ни в чём не бывало ещё до её завершения. Конечно, сюжет частично объясняет такую аномалию, но всё-таки видно, что авторы наводят тень на плетень, чтобы скрыть собственную несостоенность. То же касается и оформления диалогов: лицевой анимации здесь не увидишь – многие персонажи одеты в маски, а у прочих рот всё равно скрыт какой-нибудь тряпкой, а вместо глаз – «стеклянные» киберпротезы, как у Бато из Ghost in the Shell. Голосовой озвучки тоже мало, а жаль, она стильная – записана на придуманном языке и весьма эмоционально, в духе

Внизу: Мало какой редактор Deus Ex: Human Revolution не упомянул о возможности взломать турель и носить её с собой в качестве самострельного ручного пулемёта. Тут такая фишка тоже есть.





Слева: В игре с таким названием просто обязаны быть альтернативные режимы зрения. Это, собственно, EYE vision. Замечу, что использование и психонических, и кибернетических способностей расходует одну и ту же энергию, восстанавливаемую со временем.

Кратко, списоком

В интервью сайту Steam Addicts авторы перечисляют свои источники вдохновения. Фильмы я уже упомянул в основном тексте статьи, а среди игр это S.T.A.L.K.E.R., Doom 1 и 2, Fallout 2, King's Field, Syndicate, X-COM, Arx Fatalis и System Shock.

гонконгских боевиков. Нотки китайского народного эпического жанра «уся» тоже звучат в сюжете, героя даже можно научить высоко прыгать и колдовать, вот только рубилова на мечах не ждите: протагонист – единственный персонаж, использующий катану (ей, кстати, можно эффективно блокировать выстрелы). В ближний бой не гнашаются идти лишь монстры, но опять же не с клинками.

При всём кажущемся богатстве выбора будут несколько разочарованы любители «мирного» прохождения: несмертельного оружия, вроде гранат с усыпляющим газом, здесь нет, стелс тоже несколько упрощён – «хищницкая» маскировка работает, а вот прятаться в тени или утаскивать трупы, заметая следы, бессмысленно – противники глуповаты, но весьма зорки.

Навороченная система прокачки, пожалуй, слишком наворочена. Заглянув в экран апгрейда киберимплантатов, начинаешь понимать, почему «глазовец» после прыжка приземляется с таким грохотом – ведь у него, как у бабушки из старой рекламы, свои остались разве что зубы. Некоторые железки надо докупать, приобретая новые функции – например,

стелс-камуфляж или альтернативные режимы зрения (в такой темнотице просто необходимые). Другие встроены в организм изначально, но их можно улучшать за те же брузуфы – иногда при этом возрастают базовые характеристики, иногда – улучшается работа устройств первого типа. Наконец, есть ещё ролевые параметры – сила, меткость, пси и тому подобное – их можно «плюсовывать», получая новые уровни (и, напомню, минусовать, зарабатывая переломы и сотрясения). Дают плюсиков в час по чайной ложке, эффект от каждой дополнительной единички не так уж и велик, однако в магазинах оружия и заклинаний у самых интересных экземпляров нехилые требования по этим самым циферкам.

И тут E.Y.E. не на руку играет недружественный, хоть и записанный видеороликами, обучающий режим. Управление здесь довольно простое, большинство действий можно совершить несколькими способами. Правда, назначать горячие клавиши для пси- и киберспособностей приходится вручную, но это в чём-то и логично: получаете-то вы их не все сразу – так и кнопки можно постепенно распределять (правда, некоторые действия доступны исключительно из меню). Однако более тонкие тонкости приходится постигать опытным путём, не имея при этом даже надёжного тыла в виде сохранённой игры. Я так несколько раз покупал ненужный апгрейд, потому что его описание, хоть и весьма подробное, было несколько двусмысленным.

Ну, и циклическая структура – это тоже весьма спорная идея. Чтобы добраться до «правильной» концовки, нужно пройти E.Y.E. как минимум четыре

раза, и результат, пожалуй, не стоит потраченных усилий. Да, сюжет здесь хорош, пока он закручивается, но авторам лучше удаётся намекать и умалчивать: тексты в игре так себе, и переведены с французского не то чтобы коряво, но не без ограждений (хотя это и добавляет повествованию «странные»). Основную мысль можно уловить и после первого прохождения, а дальше играешь уже ради самого процесса – пройти уровень по-новому, выбрать другой вариант в диалоге, купить и опробовать новую пушку, исследовать очередную техническую новинку, проапгрейдить киберноги и попытаться достичь новых высот. Streum on Studio выиграла кнопку и остаётся за столом, трудясь над бесплатным DLC. Может быть, «О.К.О.» и не побивает «Бога», но любителям фристайл-киберпанк-шутеров нет никакого резона ограничиваться только одной из этих двух игр.

ОЦЕНКА 8.0



Онлайн

Путеводитель по Всемирной паутине



Андрей Окушко



› World of Warplanes

Пока World of Tanks стремительно штампует рекорды по количеству зарегистрированных пользователей (а их миллионы!), потрясенная собственными успехами Wargaming.net задумала укрепить позиции на рынке онлайн-игр.

0 слов перешли к делу: 7 июня на Е3 был анонсирован World of Warplanes – многопользовательский экшн про самолеты. И не про какие-нибудь там реактивные, а про самые что ни на есть винтовые, выпускавшиеся в 30-50-е годы XX века. С особым упором на модели, участвовавшие во Второй мировой войне.

В небе как в танке

Одате релиза пока говорить не рискнем – проект находится в стадии альфатестирования. До бета-теста далековато, а значит, нам остается довольно-таки новостями и жадно ловить каждое слово из уст разработчиков. И неважно, что их очередное творение делается не в Минске, а в Киеве (тамошним подразделением Lesta Studio). Во-первых, основы геймплея все равно позаимствую

ют у «Мира танков», а уж в качестве этой ММО сомнений нет. Во-вторых, движок останется тот же – небезызвестный BigWorld, использовавшийся и в других играх, в основном известных на азиатском рынке. А в-третьих, Wargaming.net строго контролирует процесс и не допустит преждевременного релиза. Конечно, и после знаменательной даты без правок баланса не обойдется, но это неизбежное зло, избежать которого не смогла и сама Blizzard.

Но довольно лирики, вам же наверняка хочется знать, как будет выглядеть геймплей в World of Warplanes. Спрашивали – отвечаем: знатоки World of Tanks найдут здесь массу знакомых фишек. Основной режим изначально планируется один – эдакая смесь Capture the Flag и Team Deathmatch. К победе ведут два пути. Первый – как и в «Мире танков», перебить всех членов команды противника. Просто? Как бы не так, надо еще найти их, отловить и уничтожить. А вот второй путь отличается, ведь захватить вражескую базу самолетами нельзя. Зато можно разрушить заданное количество наземных объектов в тылу врага – танков, пушек, зданий. Команде



На суше, в воздухе, на море

Не прошло и трех месяцев с заявления о работах над World of Warplanes, как минчане еще разок разразились официальным анонсом. Логично рассудив, что сражения в годы Второй мировой шли не только на земле и в воздухе, но и на море, они рассказали о третьем проекте серии «World of» – World of Battleships. Десятки кораблей, сотни модулей для них, разнообразные карты и влияние погодных условий на бой обещаны. Вот только ждать придется долго – выйдет корабельная action-ММО не раньше, чем самолетная.

Там, за горизонтом...

В «Мире танков» нередки ситуации, когда отдельные игроки используют нечестные приемы, заходя в бой, но не участвуя в нем (или вовсе запускают специальные программы для прокачки). Дескать, награду за это и так дадут, пусть поменьше, зато напрягаться не надо. Победить такое явление навсегда не получится, но читерам в *World of Warplanes* придется трудненько. Стартуют-то самолеты в воздухе и летят в определенном направлении. И противнику не составит труда перехватить их и уничтожить. А если аэроплан долетит до края карты, управление перейдет в руки AI, который развернет его и направит в нужную сторону по предсказуемой траектории. Разворачивать, правда, будут и честных геймеров – нечего пытаться воспользоваться преимуществом и подкрасться к врагу с той стороны, откуда опасности в принципе быть не может.

Если присмотреться, раз...
личаешь даже мельчайшие
детали на фюзеляже. Само
собой, всем моделям будет
уделяться особое внимание
при прорисовке.



придется разделиться – одни обеспечат прорыв, другие – займутся превращением пейзажа в лунный ландшафт.

Только ли случайные бои CTF + Team Deathmatch станут уделом тех, у кого вместо сердца пламенный мотор? Разумеется, нет! В разработке находятся еще несколько режимов, но распространяться о них создатели пока не готовы. Однако сомнений нет – аналог ротных боев из *World of Tanks* точно планируется. Разве что название поменяется – здесь у нас не взводы и роты, а звенья и эскадрильи – специфические авиационные термины никуда не денутся. А еще жаркие баталии в пятом океане повлияют на ситуацию в «Мировой войне» – клановых войнах, позволяющих захватывать территории на виртуальном земном шаре.

Карты, на которых пройдут ожесточенные схватки пилотов, по размерам чуть больше своих аналогов из *World of Tanks*. Хотя, почему «аналогов»? Старые арены мы не увидим, разве что кое-где встретятся их кусочки для желающих поностальгировать. Все нарисуют заново, с особым упором не на наземные объекты, а на погодные условия. И это понятно – «собачьи свалки» требуют внимания к окружающей среде, а окружает нас смесь азота с кислородом и другими элементами, а вовсе не деревья или валуны. Тактику, соответственно, тоже стоит поменять. Самолет не спрячешь за камушком и не припаркуешь в лесочке – грозной крылатой машине требуется постоянно двигаться, и потому погодные условия в разы важнее, чем размещенные на земле объекты. В конечно, конечно, можно врезаться, но только при совсем уж неумелом управлении.

Погода же в *World of Warplanes* играет важнейшую роль, и умелый пилот из

Слева: В игре будет не только вид от третьего лица, но и от первого. А вот обзора из кокпита не планируется, видимо, время на прорисовку приборной панели решили не тратить.

ле звезда ослепила врага, а не вас. Да, на дальность видимости влияет не только окружение, но и навыки экипажа, и другие факторы, но идею, надеюсь, вы уловили.

Знатоки симуляторов уже сейчас задаются вопросом, не помешает ли наслаждаться игрой управление? Разработчики обещают, что не помешает – по сложности оно будет несравнимо с «Ил-2 Штурмовик», хотя и аркадности в духе Tom Clancy's H.A.W.X. ждать не стоит. Думаем, сладкой парочке Wargaming.net и «Лесты» по силам найти разумный компромисс между двумя крайностями, это ведь в их интересах. И не забудьте, что у владельцев джойстиков будет определенное преимущество. Нет, не заложенное программно, просто так уж сложилось, что управлять боевой машиной в трех измерениях с клавиатуры не слишком удобно. Но в минском офисе уверяют: тем, у кого на дополнительные прибамбасы денег не хватает, помогут всеми силами. И играть при помощи кнопок WASD и мыши все же реально.

Фантастика, становящаяся реальностью

Раз уж зашла речь о деньгах, самое время поговорить о вложении реала. Традиционной для западных MMORPG абонентской платы не планируется, но желающим предложат ее аналог – премиум-аккаунт. Обзаведясь им, вы получите полуторный приход опыта, а также кредитов – основной валюты *World of Warplanes*. Но есть и вторая валюта – так называемое «золото», приобре-

любой ситуации извлечет выгоду. Случилась неприятность и внезапно образовалась густая облачность? Скройтесь в облаках и заходите на цель, неосмотрительно барражирующую под вами. Небо невероятно чистое и светит солнышко? Атакуйте так, чтобы ближайшая к Зем-

Внизу: Дымный след, тянувшийся за врагом, явно намекает: скоро кому-то настанет кирдык.



Самолету врага можно повредить двигатель или даже отстрелять какую-нибудь «часть тела». Посмотрим, как он на одном крыле полетает.





таемая за честно заработанные рубли (гривны, доллары – нужное подчеркнуть). Тратится она на покупку уникальных моделей самолетов, ускорение про-качки, расходные модули. Да-да-да, а вы думали, аэроплан – это цельный кусок железа? Нетушки, он состоит из частей – двигателя там или пулеметов, и эти части можно и нужно улучшать.

Улучшение обычно требует очков опыта, зарабатываемых в боях. Алгоритм начисления прост – чем лучше вы действовали, тем больше выдадут. Алгоритм трат лучше разрабатывать самостоятельно. Попробуй, реши, что важнее – новый движок для вашего летательного аппарата или мощнейшая пушка? С одной стороны, скорость позволит догнать юркого и быстрого противника и напинать ему по первое число. С другой, в момент сближения с врагом не помешает иметь орудия помощнее, а то вдруг ему от отчаяния придет в голову пойти на таран?

Еще большую значимость имеет экипаж. В World of Warplanes он, как и в предшественнице, прокачивается и по-тихоньку обзаводится полезными на-выками, помогающими в сражениях. Но по-настоящему важность помощников под управлением AI поймут те, кто выберет штурмовую авиацию в качестве места службы. Именно в самолетах данного типа чаще всего встречаются бортстрелки, которых как раз и отда-ут на откуп «кремниевому мозгу». А уж насколько эти помощники станут под-вержены явлению, прозванному поль-зователями «великим белорусским ран-домом», узнаем не раньше бета-теста.

Сами винтовые и реактивные машины поделят на несколько классов – легкие истребители, тяжелые истребители и штурмовики. Само собой, задачи у каждого типа свои. Первые проводят разведку, на вторых возлагаются задачи уничтожения сил противника и поддержки союзников, а третьим придется разбираться с неприятельской базой. Будут и прочие образцы техники, напри-мер, палубная авиация. Но так как к моменту запуска планируется ввести лишь три страны – СССР, Германию и США (остальные великие державы к празднику жизни присоединятся позже), то взлетающие с авианосцев самолеты достанутся лишь американцам. И, возможно, еще немцам, если Wargaming.net решит-ся воплотить в жизнь так и не пошедшие в серийное производство немецкие мо-дели, адаптированные под недостроен-ный корабль «Граф Цепеллин».

Однако место для «фантастики» в лю-бом случае найдется. Невероятные по своему накалу споры, какие необычные образцы вундерваффе (и не только немецкого) реализуют в World of Warplanes, не прекращаются в Мин-ске ни на секунду. Да и в целом называть проект целиком и полностью историче-ски достоверным невозможно. На одной карте легко сходятся И-16 и МиГ-15, причем дать стопроцентную гарантию, что победит реактивная модель, мы не решимся. В конце-то концов, И-15 слиш-ком юркий и сразу не сдастся. Зато со здоровоем (а от системы хитов никуда не денешься, как ни крути) у послевоен-ной машины явно получше.

С песней по небу

На звучащие в Сети фразы о «реалистич-ности» характеристик машин мы, с ва-шего позволения, обращать внимания не станем. Сколько бы ни заявляли соз-датели, что в этом плане у них все тип-топ, десятки патчей, порой до неузна-ва-

Вверху: Обратите внимание: в кабинке сидит пилот. Хотя самому себя увидеть не выйдет.

емости меняющих ТТХ танков понятно в какой игре, говорят об обратном. К то-му же, у фанатов достоверности есть «Ил-2 Штурмовик», конкурентом которому World of Warplanes все равно не ста-нет. От тандема Lesta-Wargaming.net мы ждем другого – сумасшедшего накала боев. Надеемся, дождемся.

А напоследок интересный факт: на-всикдю вспоминаются минимум два кон-курентов, уже борющихся за ту же ни-шу. Первый – World of Planes от Gaijin Entertainment, о приеме заявок на участие в бета-тесте которого заявили за день до анонса World of Warplanes. Второй – Heroes in the Sky. Тем интереснее будет наблюдать за вторжением Wargaming.net на новый сегмент рынка. **СИ**



В ролях Бориса Ковзана

Был такой летчик – Борис Ковзан, одержавший в годы войны шесть воздушных побед, из которых четыре – тараном. Его примеру можно последовать и в World of Warplanes – таран уже запланирован как один из вариантов «собачьей схватки». Причем только самые безбашенные пилоты отправятся убиваться о неприятеля по методу «лоб в лоб», умные же и хитрые попытаются получить минимум повреждений, нанося ювелирной точности удары. Например, сбивая хвостовое оперение – управляемость у врага после такого будет уже не та, и расправиться с ним не составит труда. Хотя в самом запущенном случае, когда патроны закончились и хочется пересесть на другой самолет, почему бы и не попробовать сыграть в «стенка на стенку»?

БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб.
на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр» и видеожурнал Level Up!

Подписка с доставкой на 12 месяцев по цене 2300 руб.

Подписка с доставкой на 6 месяцев по цене 1300 руб.

Еще выгоднее!

Подписка на комплект **Игры** (2 дисковых DVD) и **СТРАНА ИГР** (1 дисковый DVD)
на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта <http://shop.glc.ru>.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из

ниже перечисленных способов:
– по электронной почте subscribe@glc.ru;
– по факсу 8(495) 545-09-06;
– по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега паза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Если произвести оплату в октябре, то подписку можно оформить с декабря. Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером «из рук в руки» в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес. Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ!

ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, БИЛайн и Мегафон). Твои вопросы, замечания и/или предложения по подписке на журнал просим присыпать на адрес INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU в разделе «Подписка».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
Н. _____ »

на 6 месяцев
 на 12 месяцев
начиная с 201 г.

Доставлять журнал по почте на домашний адрес
 Самостоятельный получение
Доставлять журнал курьером:
 на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс

область/край

город

улица

дом корпус

квартира/офис

телефон ()

код

e-mail

СУММА ОПЛАТЫ

* в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Сумма

Оплата журнала « _____ »

с 201 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ОАО «Нордеа Банк», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990 КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Сумма

Оплата журнала « _____ »

с 201 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир





Семен Кобылин

› Weapons of the Gods

www.wgods.ru

Не каждый день встретишь MMORPG по мотивам манги. Или аниме. Обычно бывает наоборот. В случае с *Weapons of the Gods* есть первоисточник – одноименная китайская манга, причем довольно популярная. Есть потрясающий графический движок Unreal Engine 3, который способен создавать красоту, кажется, совсем без участия программистов и дизайнеров. Наконец, есть крупный китайский разработчик и издатель MMO-игр, который точно знает, чего хотят геймеры. Ультимативная комбинация, вторую такую на рынке бесплатных онлайн-игр найти будет сложно!



По сюжету игры, за право властствовать над нашим миром сражаются могучие боги и злые демоны. После множества безуспешных попыток одержать верх, обе стороны конфликта решили доверить судьбу мира простым смертным. Для этого они послали на землю оружие богов – артефакты, имеющие невероятную силу. Люди сами решают на чьей стороне сражаться и какие идеалы защищать. Они могут использовать оружие во благо и вернуть власть над миром Богам или могут оставить его силам хаоса.

Возможности персонажа определяются классом. Их в *Weapons of the Gods* шесть. Можно стать воином в традиционном понимании – нападать на всех и убивать быстро и беспощадно, уподобившись древним викингам. Однако воитель в случае необходимости справится и с ролью «танка», если активирует защитную стойку, – примет огонь на себя, пока соратники прячутся за его широкой спиной. Впрочем, без поддержки так долго не простояшь. Ее обеспечит жрица: служительницы богов, по замыслу, умеют не только заживлять раны,

снимать проклятия и воскрешать союзников. В их арсенале – богатый ассортимент пакостей: отравить неприятеля или превратить в неповоротливого увальня – всегда пожалуйста. Вдобавок они знают, как защититься от подобравшихся слишком близко неприятелей – тут же «обрастают» шипами. Предпочитаете вести тихую, партизанскую войну? Тогда лучший выбор – хитрый на выдумку асасин. Он устанавливает ловушки, бесшумно подкрадывается к врагам, использует всевозможные яды. Любите драки со спецэффектами? Магам будут рады в любой группе! У них в запасе есть как заклятия, рассчитанные на противников-одиночек, так и приемы массового поражения. Для любителей дальнего боя в игре есть класс охотников. Эти бойцы вооружены луками и наловчились «проклинать» недругов – например, замедлять их движения. Если противника лечит жрица, охотник может сжечь ее запас маны или временно лишить целительского дара. При необходимости он обрушивает на противников град стрел и способен поразить сразу несколько целей. Шестой доступный класс – паладины. Хоть ими не так-то легко управлять, да и развивать сложновато, главное их преимущество – в универсальности. Они могут и урон наносить, и защищать партнеров, и исцелять раны. Что именно луч-





ЛЮДИ САМИ РЕШАЮТ НА ЧЬЕЙ СТОРОНЕ СРАЖАТЬСЯ И КАКИЕ ИДЕАЛЫ ЗАЩИЩАТЬ. ОНИ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОРУЖИЕ БОГОВ ВО БЛАГО ИЛИ ПОГРУЗИТЬ МИР В ХАОС.

ше всего удается паладину, определяет игрок, выбирая, какие навыки развивать. Главная задача класса – поддержка команды благословлениями, которые увеличивают физическую или магическую атаку, ускоряют регенерацию маны. Даже в самой тяжелой ситуации паладин может быстро ликвидировать слабость союзников так называемыми кратковременными благословениями. Например, паладин может в девять раз увеличить скорость атаки соратника (правда, в обмен на здоровье), и пополнить магу истощившийся запас маны.

Что касается профессий, их на выбор представлено целых одиннадцать. Глобальных разновидностей две: про-

изводственные и собирательные, причем игрок может выбрать для себя лишь по одной каждого типа. При помощи профессий можно заполучить новое оружие или эликсиры – необходимые ингредиенты ждут вас в дальних уголках огромного игрового мира.

Поиски всевозможного сырья – разумеется, не единственное, чем предстоит заняться путешественникам. Более того, помимо заранее спланированных квестов, Weapons of the Gods спешит порадовать еще и случайными игровыми событиями, вроде нежданного появление элитных монстров. Но самое интересное – это отдельно взятые сюжетные линии, в которых каждое задание – четко об-

сновано. Поиск легендарного чудовища, помочь терпящим бедствие людям – лишь единичные примеры того, чем предстоит заниматься.

Также искателям приключений предложат немало ездовых животных и личных питомцев. Идея отличная, ведь большинству игроков интересно как раз покрасоваться на редком драконе или похвастать диковинной живностью. Верными спутниками в Weapons of Gods представят настоящие боевые питомцы. Заполучить их не так-то и просто: сначала нужно поймать его душу, и затем закалить, пожертвовав оружие. Чем оно качественнее – тем большей силой напитается ваш боевой спутник. В свою очередь питомцы отблагодарят вас новыми способностями, а некоторые из них и вовсе способны перевоплотиться в редкий предмет или материал!

Weapons of the Gods – современная MMORPG, с яркими персонажами, забавными питомцами, качественной графикой и продуманной ролевой системой. Если вам наскучила та игра, которой вы увлечены сейчас, заглядывайте на сайт www.wgods.ru время от времени – бета-тестирование уже не за горами. А ну как именно этот мир сумеет предложить именно то, что вам нужно? **СИ**





Gears of War 3 + Аксессуары = ДЕНЬГИ

Компания Mad Catz, известная благодаря всевозможным джойстикам, гарнитурам и аркадным стикам выпустит... гарнитуру по Gears of War 3. Она интересная: крепится на шею и служит микрофоном (наверное, удобным, хотя у всех шея разная), звук же отводится через небольшой наушник. Если такие наушники не нравятся, то всегда можно использовать большие, производства компании Tritton – они тоже раскрашены так, что фаната Gears of War будет видно за версту. Наконец, стоит обратить внимание на красивый контроллер от Microsoft. Он ничем, кроме внешнего вида, не отличается от обычного. Но ведь в этом и смысл подобной продукции! Главное, что все это иначе раскрашено! Лучше всего выглядит, правда, сама консоль. Вот за нее денег отдать не жалко.

ИНФОРМАЦИЯ

Где купить:
www.play-asia.com



Евгений
Закиров

Железные новости

КОНСОЛЬНЫЙ ВЫПУСК

Razer старой республики

Компания Razer не упускает из рук удачные лицензии. Причем время от времени дизайнеры придумывают не столько удобные аксессуары, сколько просто красивые. Например, клавиатура, мышь и гарнитура по Star Wars: the Old Republic – это все, по сути, дорогие игрушки, в приобретении которых нет никакой необходимости. Но они очень красивые и подходят, в общем-то, для любых игр. Программируемые клавиши на мыши и десять шорткатов на клавиатуре – это все пустой звук, потому что решение о покупке в таких случаях принимается просто, что называется, по одежке. Выглядит, бесспорно, очень круто. Но и стоит продукция Razer тоже недешево. Поклонникам «Звездных войн», наверное, сложно удержаться от соблазна!

Н/А



ИНФОРМАЦИЯ

Где купить:
www.razerzone.com



Очки для Kinect

Для нормальной работы Kinect нужно просторное помещение – это факт. И хотя хороших игр для Kinect пока не так много, есть люди, которые все-таки купили чудо-сенсор и так и не смогли узнать, как же он работает. Microsoft исправлять ситуацию не собирается – новые версии Kinect не анонсировали, а программные обновления ничего не меняют. К счастью, компания Nyko (та самая, которая первая изобрела дополнительную систему охлаждения для Xbox 360; для справки – она убила больше консолей, чем спасла) придумала специальный зум для сенсора. Что-то вроде очков для Kinect, набора линз, которые позволяют играть даже в самых маленьких комнатах. По сути, это все лишь насадка – ее не нужно настраивать, устанавливать дополнительное ПО и все в таком духе. Достаточно просто зафиксировать ее на сенсоре и... играть. Зум позволяет играть в Kinect в комнатах по размерам в два раза меньше требуемых и при плохом освещении. Решение оказалось таким простым!



ИНФОРМАЦИЯ

Где купить:
play-asia.com
www.nyko.com

WALL-E, ты ли это?



Соло на Hit Box

Аркадные стики – это не просто дорогое удовольствие. Под них надо переучиваться, к управлению необходимо привыкать заново. Люди, которые придумали Hit Box, считают, что все можно сделать гораздо проще, а если заменить палку (рукоятку, стик) на кнопки, то скорость выполнения команд возрастет многократно. Выглядит Hit Box как обычный аркадный стик: большой (но при этом меньше, чем Mad Catz Fightstick Tournament Edition), тяжелый, в прочном корпусе. Все детали, включая кнопки, производства компании Sanwa Denshi. Именно такие кнопки стоят на обычных стиках. Просто вместо того, чтобы вращать рукоятку, команды можно вбивать как на клавиатуре: кнопка вниз, кнопка влево, кнопка вправо. Предназначено это изобретение в первую очередь для файтингов, причем работает оно только на PS3 и PC. Конечно, на турнир с таким «аксессуаром» не пустят, но для онлайн такая штука подходит – задумка немного читерская, значит, многим понравится.

ИНФОРМАЦИЯ

Где купить:
www.hitboxarcade.com



ИНФОРМАЦИЯ

Где купить:
www.avermedia.com

AverMedia Game Capture HD

В прошлом году компания AverMedia представила внешний тюнер для захвата HD-сигнала с консолей (именно этой штукой пользуются сотрудники редакции Level UP для захвата видео). В этом году ему придумали меню – Game Capture HD. В отличие от DarkCrystal HD Capture Station, новинка может захватывать видео без подключения к PC: у нее есть разъем для 2.5" SATA жесткого диска, а также предусмотрена возможность записи на внешний USB-накопитель. Чудо-коробочка сама пережимает видео в .h264, то есть размер файлов будет минимальным. Разъемы – компонент (поддержка видео до 1080i), соединение сквозное (задержки на экране во время записи не будет). Но что самое главное – теперь можно снимать скриншоты одной кнопкой как просто во время игры, так и во время записи видео. На DarkCrystal HD Capture Station из-за дурацкого ПО сделать это было нельзя, а здесь же все предусмотрено изначально. Единственное, что смущает, так это только один компонентный вход – если у вас дома две консоли, а то и три, то придется каждый раз подключать провода заново.

События

Техника, гаджеты, Интернет, игры и другие полезные штуки



Николай Арсеньев

Качественный звук для ПК

Тройка усилителей от Scythe

Scythe – это не только кулеры да вентиляторы, в компании частенько обращаются и к другим тематикам. На этот раз выбор пал на цифровые усилители класса «D».

Компания представила сразу три модели: PCI Slot Amp (SDAS-1000), 3.5-дюймовый Bay Amp Pro mini 2000 (SDA35-2000) и флагманский Kama Bay AMP (SDAR-3000). Начнем с последнего, для установки Kama Bay AMP потребуется два 5.25-дюймовых разъема, в устройстве используется микросхема TB2924AFG Power IC от Toshiba. Возможно подключение до четырех источников звука, для более простого управления системой в наличии пульт ДУ. Выходная мощность Kama Bay AMP составляет 16 Вт. Любопытно, что гаджет снабжен USB-портом, через который можно будет заряжать различные устройства.

Bay Amp Pro mini 2000 построен на основе Texas Instruments TPA3123D2 Power IC и обладает выходной мощностью 20 Вт. Для подключения источника звука используется RCA-разъем на задней панели либо аудиовход на передней. Разработчик не пожадничал и оставил порт USB.

Заключительным аккордом стал усилитель PCI Slot Amp (TI TPA3123D2 Power IC). Устройство настолько компактное, что оно устанавливается в один из свободных разъемов расширения, которые отводятся для PCI- и PCIe-устройств. Выходная мощность составляет 3.5 Вт. При желании, к устройству можно подключить сабвуфер, как раз для этого есть выключатель, перекрывающий высокие частоты.



Они сделали это!

LG V300 – стильное решение класса все-в-одном

LG анонсировала свой первый моноблочный компьютер V300, который внешне ничем не уступает своему «яблочному» конкуренту!

В основе LG V300 лежит 23-дюймовый ЖК-экран с разрешением 1920x1080 пикселей и углами обзора 178 градусов. Матрица IPS. Можно выбрать модель с сенсорным дисплеем. Также есть поддержка 3D-контента на месте, благодаря использованию технологии FPR (Film-type Patterned Retarder). Поэтому для просмотра не нужны затворные очки. Используются легкие поляризационные аналоги.

Начинка под стать: используются мобильные процессоры Intel Sandy Bridge с приличной встроенной графикой, дополнительно можно выбрать вариант с дискретной картой AMD Radeon HD 6650M. Объем оперативной памяти максимум 8 Гбайт, жесткий диск – 750 Гбайт. Также предусмотрено наличие DVD- или BD-привода. Есть и кард-ридер, и веб-камера с возможностью записи в HD-качестве. Моноблок LG V300 совместим с DLNA и Intel WiDi (Intel Wireless Display), позволяющей передавать контент на телевизор без проводов.

Система поставляется в комплекте с беспроводными клавиатурой и мышью. Для работы LG V300 нужен лишь один единственный провод – кабель питания. Стоит признать, что LG приятно удивила, еще бы узнать цену этого моноблока.



Мышь с процессором

SteelSeries Sensei – выход на новый уровень

SteelSeries представила уникальную в своем роде мышь Sensei, которая может похвастаться мощным ARM-процессором и широкими возможностями настройки.

Дизайн Sensei не претерпел серьезных изменений по сравнению с Xai. Все тот же симметричный корпус, все те же восемь кнопок. Однако расцветка поменялась, плюс корпус покрыли противоскользящим материалом. Для подключения используется USB-разъем с позолоченными контактами. Есть и подсветка, и небольшой дисплей на основании. Главное же заключается в использовании мощного 32-битного ARM-процессора, позволяющего выполнять все вычисления, необходимые для работы технологии новаторской SteelSeries ExactTech. Софт SteelSeries Engine предлагает невиданную ранее гибкость настроек параметров. Аппаратное разрешение сенсора (лазерная подсветка) мыши регулируется в диапазоне от 1 до 5 700 CPI, но благодаря мощному процессору диапазон можно расширить до 11 400 CPI, что может пригодиться пользователям мультимониторных конфигураций. Сенсор делает 12 000 кадров в секунду с разрешением 10.8 млн пикселей и способен отслеживать движения со скоростью до 150 дюймов/сек.

SteelSeries Engine позволяет управлять несколькими периферийными устройствами, создавать профили, оптимизировать настройки с помощью ведения статистики, распознавать запускаемую игру, чтобы активировать соответствующий профиль. На самом деле можно продолжать и дальше, но у нас же новости, а не обзор!

SteelSeries Sensei поступила в продажу по рекомендованной цене \$90.

Универсальная акустика

Edifier C5 с внешним усилителем

Акустика Edifier серии С включает самые разные модели. Но главная ставка в линейке сделана на качество звука и практичность использования. Модель Edifier C5, о которой пойдет речь, относится к классу акустики 2.1.

Edifier C5 универсальна: систему можно подключить не только к компьютеру, но и к игровой консоли или плееру BD-плееру, например. Любопытно то, что Edifier C5 состоит из четырех блоков: пары сателлитов, сабвуфера и внешнего усилителя. Последний представляет особый интерес. Он снабжен FM-приемником с возможностью запоминания шести станций и разъемом под карты памяти типа SD и портом USB. Подключив к системе внешние носители можно, не включая компьютер, проигрывать файлы формата MP3, WMA и PCM. На передней панели расположены выход на наушники, регулировка громкости и настройка нижних и верхних частот. Быстрее и удобнее будет управляться системой с помощью беспроводного пульта управления.

Акустические компоненты выполнены из МДФ, выкрашенного в черный цвет. В сателлитах мощностью 9 Вт используются по одному средне- и высокочастотному динамику. Сабвуфер получил 8-дюймовый динамик и выходную мощность равную 35 Вт. Соотношение сигнал/шум >85 дБ. Из интересного отметим наличие системы E.I.D.C., позволяющей нейтрализовать искажений звукового сигнала.

Размеры усилителя, сателлитов и сабвуфера составляют 95x285x263 мм, 116x203x160 мм и 268x330x309 мм, соответственно. Суммарный вес 14.9 кг, а цена – 7000 руб.



Наэлектризованный звук

Игровая гарнитура Razer Electra



Razer представляет универсальную гарнитуру, которая подходит как для игр, так и для прослушивания музыки. Представляем Razer Electra!

Разработчики отмечают, что Razer Electra обладает глубокими басами и сбалансированным звучанием. В основу новинки легли 40-мм неодимовые динамики, способные воспроизводить звук в частотном диапазоне 25-16000 Гц, сопротивление составляет 32 Ом, а входная мощность 50 мВ. Длина кабеля равна 1.3 м. Микрофон обучен воспроизводить более скромный частотный диапазон, составляющий 100-10000 Гц, соотношение сигнал/шум – 58 дБ.

Конструкция Razer Electra такова, что позволяет насладиться хорошим звуком даже в шумных местах, например, в метро. Это стало возможным благодаря продуманному расположению чаш и удобным амбушюрам из искусственной кожи, которые плотно облегают уши. Легкая конструкция и гибкое оголовье обеспечивают высокий комфорт при длительном ношении. Особенностью ушек стал отсоединяемый аудиокабель в резиновой оболочке, а также отсоединяемый кабель встроенного микрофона. Ориентировочная стоимость Razer Electra – \$60.

Больше накопителей, хороших и разных

Silicon Power Volex V30 – новое поколение SSD

SSD-рынок стал лакомым кусочком для многих компаний несмотря на то, что уровень цен падает, а вместе с этим и прибыль. Silicon Power серьезно задалась целью застолбить свою долю и выпустила очередной твердотельный накопитель Volex V30 на базе контроллера SandForce SF-2281.

Silicon Power Volex V30 стал наследником V20, получив ряд приятных бонусов, например, поддержку SATA 3.0 (6 Гбит/с). Скорость чтения и записи достигает 550 Мбайт/с и 500 Мбайт/с соответственно. В наличии поддержка команды TRIM, которая реализована в Windows 7, есть еще технология Garbage Collection, что позволяет решить проблему снижения производительности в процессе эксплуатации SSD. Среди прочего, производитель констатирует наличие технологий для повышения стабильности работы и увеличения срока службы, среди которых отмечаются DuraWrite и технология выравнивания нагрузки между блоками памяти.

Использование ECC (обнаружение и коррекция ошибок) гарантирует надежность передачи данных, а SMART позволяет контролировать статус устройства. Емкость Silicon Power Volex V30 варьируется от 60 до 480 Гбайт, в наличии 3.5-дюймовый адаптер и трехлетняя гарантия до кучи.



Покорение третьего измерения

3D-мониторы 9-й серии от Samsung



Мода на 3D во всех его проявлениях не утихает, и если раньше речь шла о компьютерных играх, которые отображали на обычных 2D-мониторах трехмерные модели, то теперь игра вышла на новый уровень. Ходя в кинотеатр, мы видим буквально осензаемые объемные объекты, и это впечатляет. Samsung подготовила пару 3D-мониторов с LED-подсветкой, которые относятся к 9-й серии.

Изюминка новинок кроется не только в их начинке, но и эстетичном дизайне и тонком алюминиевом корпусе. Технология Ultra Clear Panel и процессор 3D HyperReal Engine отвечают за четкость, яркость и контрастность изображения в 2D и 3D-формате, а заодно позволяют конвертировать практически любой контент в 3D, достаточно нажать соответствующую кнопку в меню. Для получения новых впечатлений понадобятся активные 3D-очки. Кстати, комплект поставки включает одну пару 3D-очков с активным затвором, которые общаются с монитором посредством беспроводного стандарта Bluetooth.

Другой интересной особенностью мониторов стала технология Eco Motion, автоматически выключающая монитор, когда пользователь отсутствует на рабочем месте, и включающая его при появлении пользователя перед экраном, есть возможность автоматической регулировки яркости экрана в зависимости от освещенности.

Диагональ Samsung S27A950 и Samsung T27A950 составляет 27 дюймов, при разрешении 1920x1080 пикселей. Первая модель явно ориентирована для компьютерных пользователей – обладает интерфейсами DisplayPort, HDMI, DVI-D, тогда как вторая получила тюнер DVB-T/T2/C, динамики (2x7 Вт) и порты LAN, 2x HDMI, 2x USB. Ориентировочная розничная цена: 22400 и 26300 рублей.



Даниил Либарц

Переверните пластиночку

Тестирование акустических систем формата 2.1

Наряду с процессорами и видеокартами важным элементом мультимедийного ПК являются и колонки. Сегодня выбор настолько велик, что даже самому искушенному пользователю есть что предложить. Мы, в свою очередь, подобрали и протестировали комплекты колонок 2.1.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Edifier S330D
Edifier HCS2330
JBL Spyro
Logitech Speaker System Z623
Genius SW-T2.1 1800
Microlab FC362W

ПО НАШИ ДНИ

Некоторые из наших читателей помнят, когда в роли компьютерной акустики выступала пара китайских пластмассовых колонок фирмы No name. В основном, они использовались для прослушивания простеньких спецэффектов из игр, но никак не музыки. С тех пор много воды утекло. Конечно, кому-то до сих пор хватает акустики из серии «пищалок». Однако игры за последние лет десять-двадцать радикально изменились, в первую очередь – в сторону зрелищности, кинематографичности. Просто неприлично портить дорогие спецэффекты и талантливую музыку, выводя их на плохую технику. Разумеется, не обойтись без нормальной акустики и при просмотре фильмов или прослушивании музыки на компьютере.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Прежде чем перейти непосредственно к прослушиванию акустики, мы рассмотрели основные моменты, на которые стоит обратить внимание при выборе того или иного устройства. Для нача-

ла необходимо подсчитать количество устройств, которые будут подключены к акустике, и определить, через какие интерфейсы будет передаваться звук. Например, наличие отдельного пульта ДУ – приятный бонус. Но, согласитесь, не все им будут пользоваться. Некоторым геймерам достаточно дотянуться до рукоятки регулирования громкости, расположенной на сателлите, или же вовсе управлять звуком при помощи программ на компьютере. Другому пользователю «лентяйка» необходима, как воздух. Наконец, не обошли стороной мы и внешний вид тестируемых устройств. Правда, чуть забегая вперед, скажем, что «гадких утят» в нашем teste днем с огнем не найдешь. Все колонки хороши по-своему.

После внешнего осмотра и изучения характеристик пришло время оценивать звучание акустических систем. «Обязательную программу» составили диски, применяемые на автозвуковых соревнованиях и один из лучших, на наш взгляд, «домашних» тестовых дисков – Focal Tools, безжалостно обнажающий все огниха аппаратуры.

Впрочем, мы были бы снобами, если бы этим дело и ограничилось, ведь в реальной жизни этой акустике предстоит играть музыку все же немного попроще. Поэтому в качестве «вольной программы» заранее была подготовлена флешка со следующим списком композиций: Is There Love in Space? (Joe Satriani); Mr. Brown (Hiram Bullock); Another Day in Paradise (Phil Collins); September (Earth Wind and Fire); All for Love (Bryan Adams & Rod Stewart & Sting). Каждый из треков по-своему «нагружает» акустическую систему. Например, композиция September позволяет осуществить звучание голоса. А Joe Satriani со своей роковой вещью Is There Love in Space? помогает понять, насколько плотно звучат колонки.

Наконец, все акустические системы подключались к игровому ноутбуку ASUS G73Sw и в таких 3D-развлечениях, как «Ведьмак 2», Portal 2 и Battlefield: Bad Company 2, определялось качество звучания в играх.

ТЕСТОВЫЙ ИСТОЧНИК:

Автомобильный DVD-ресивер Alpine DVA-9861Ri + переходник 2RCA to mini-jack
Ноутбук ASUS G73Sw

ТЕСТОВЫЙ МАТЕРИАЛ:

Focal Tools
IASCA Official Sound Quality Reference CD
AMT SQ
Разношарнировые сборники
Игры

4300 руб.



9

Лучшая покупка

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Суммарная мощность: 72 Вт
Диапазон воспроизводимых частот: 20 – 20000 Гц
Отношение сигнал/шум: 85 дБ
Материал корпуса сабвуфера: MDF
Материал корпуса сателлитов: MDF
Входы: 2x стерео RCA, цифровые S/PDIF, коаксиальный
Выходы: 3.5 мм
Наличие пульта ДУ: есть, проводной
Дополнительно: Цифровой декодер, магнитное экранирование динамиков



Edifier S330D

а первый взгляд перед нами классический комплект акустической системы из двух сателлитов и сабвуфера, но Edifier S330D обладает интересными особенностями. Помимо источников с аналоговым сигналом, можно подключить устройства по цифровому интерфейсу, причем как в оптический, так и коаксиальный входы. Еще один необычный момент – использование ВЧ-динамиков со стреловидным излучателем. Сабвуфер имеет средние размеры и звучит при этом очень достойно.

Что касается эргономики, то она вполне неплоха. Пульт с линейным входом и выходом на наушники имеет приятную подсветку вокруг регулятора громкости. Кстати, сам регулятор вращается с небольшим усилием, что позволяет плавно повышать или понижать уровень громкости. Так же стоит заметить, что акустика не будет занимать на столе много места, но при этом вам не придется идти на компромиссы по качеству звука и уровню громкости.

Edifier HCS2330

K данному комплекту стоит присмотреться тем, кто не располагает большими пространствами и хочет универсальное средство воспроизведения звука. Удобство Edifier HCS2330 заключается в том, что комплект обладает отдельным блоком с усилителем и органами управления, а также беспроводным пультом ДУ с полностью дублирующимся функционалом. Например, во время игры, можно пользоваться управлением с отдельного блока, а при просмотре фильмов – беспроводным пультом. Edifier HCS2330 имеет два входа, так что, помимо ПК, можно подключить другой источник звука, например, плеер.

Звучание этого комплекта несколько отличается от Edifier S330D. Низкие частоты звучат плотно, приятно, но при быстрых ударах иногда захлебываются. К счастью, эти недостаток легко исправить при помощи эквалайзера. Так же особенностью этой системы является использование патентованной технологии EIDC, защищающей систему от перегрузок и искажений сигнала.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Суммарная мощность: 53 Вт
Диапазон воспроизводимых частот: 45 – 20000 Гц
Отношение сигнал/шум: 85 дБ
Материал корпуса сабвуфера: MDF
Материал корпуса сателлитов: MDF
Входы: 3.5 мм, стерео RCA
Выходы: 3.5 мм
Наличие пульта ДУ: есть, беспроводной
Дополнительно: магнитное экранирование динамиков

3500 руб.



8

ДРУГИЕ ИГРЫ

4990 руб.



8

Logitech Speaker System Z623

Logitech Speaker System Z623 выделяется на фоне остальных участников нашего теста. Причем не выдающимся дизайном, а напротив – лаконичным внешним видом. Сей факт не является минусом, наоборот, все строго и сбалансировано. Органы управления (кнопка включения, регулятор уровня баса и громкости) располагаются на правом сателлите, а с левого торца – разъем для наушников и линейный вход 3.5 мм. На задней панели сабвуфера располагаются еще пара входов стерео с RCA-разъемами. Грамотная компоновка разъемов говорит нам о том, что инженеры из Logitech действительно прияли во внимание пожелания пользователей.

Что касается звука, то он действительно на высоте. Все колонки звучат как единое целое, нет никаких провалов в частотах. Сабвуфер выдает четкий и плотный бас. В некоторых моментах не хватает глубины. Пожалуй, единственным объективным минусом является отсутствие пульта ДУ и немного повышенная стоимость.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Суммарная мощность: 200 Вт
Диапазон воспроизводимых частот: 40 – 20000 Гц
Отношение сигнал/шум: 85 дБ
Материал корпуса сабвуфера: MDF
Материал корпуса сателлитов: пластик
Входы: 3.5 мм
Выходы: нет
Наличие пульта ДУ: нет
Дополнительно: нет

6000 руб.



9

Выбор
редакции

Genius SW-T2.1 1800

0дин из способов привлечь внимание покупателя – придумать интересное решение и добавить его к уже привычной вещи. Так и поступили производители акустики Genius. Взяли комплект из колонок 2.1 и оснастили его сенсорным экраном. С одной стороны, это хорошо, когда все органы управления сосредоточены в одном месте, с другой – не всегда удобно, потому что сателлит недостаточно тяжел, чтобы оставаться на месте при давлении на экран.

В колонках Genius SW-T2.1 1800 реализована фирменная технология DRD True 3D Sound. Эта «примочка», по заявлению производителя, выводит звук на новый уровень, делая его кристально чистым и насыщенным низкими частотами. Так же акустика имеет 5 эффектов встроенного эквалайзера. На наш взгляд, оптимально использовать его настройки по умолчанию. В действительности же Genius SW-T2.1 1800 звучат не плохо, но иногда не хватает ощущения объема. Сабвуфер на глубоких низах звучит несколько смазанно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Суммарная мощность: 50 Вт
Диапазон воспроизводимых частот: 50 – 20000 Гц
Отношение сигнал/шум: 85 дБ
Материал корпуса сабвуфера: MDF
Материал корпуса сателлитов: пластик
Входы:
стерео RCA, 3,5 мм
Выходы:
3,5 мм
Наличие пульта ДУ: нет
Дополнительно: технология DRD True 3D Sound



3500 руб.

7

Microlab FC362W

4300 руб.



8

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Суммарная мощность: 54 Вт
Диапазон воспроизводимых частот: 35 – 20000 Гц
Отношение сигнал/шум: 75 дБ
Материал корпуса сабвуфера: MDF
Материал корпуса сателлитов: пластик
Входы:
3,5 мм, стерео RCA, радио модуль
Выходы:
3,5 мм
Наличие пульта ДУ: есть
Дополнительно: беспроводная передача аудио



НКомпания Microlab уже давно радует недорогой, но при этом качественной акустикой. Microlab FC362W не стал исключением. Данная акустика обладает самым богатым комплектом из всего теста. Помимо сателлитов, сабвуфера, блока коммутации с усилителем, производитель положил пульт ДУ и USB-радиомодуль. Пульт выглядит непривычно и сильно смахивает на дамскую пудреницу. На нем расположились кнопки для управления всем функционалом колонок. Надо отметить кнопку Reset, при нажатии на которую сбрасываются настройки частот, что очень удобно.

Отдельно хотелось бы выделить радиомодуль. Во-первых, он будет удобен для пользователей ноутбуков. Во-вторых, избавит от вездесущих проводов. Настройка очень проста. Стоит нажать на клавишу на радиомодуле и блоке коммутации, и устройства найдут друг друга. В дальнейшем эту процедуру повторять не требуется. Так же нет необходимости в драйверах: Wi-Fi-брелок Windows распознает без проблем.

Звук Microlab FC362W находится на достойном уровне, но есть пара нюансов. Низы несколько задраны, но это легко можно вылечить с помощью программного эквалайзера. Мощность акустики не обладает высоким показателем, но для средней комнаты вполне хватит.



ВЫВОДЫ

Итак, раздаем награды. Приз «Выбор редакции» получает комплект от компании Logitech за его отличное звучание и продуманность. Акустическая система Edifier S330D получает награду «Лучшая покупка». Это оригинальная и мощная система, которая отлично подойдет в качестве универсального и удобного средства воспроизведения.

Нельзя не оставить без внимания продукт Microlab FC362W. Его функционал нас очень порадовал, но чувствуется нехватка мощности.



Александр
Михеев

Изыящный гигант

Тестирование монитора Samsung S27A750D

Большие дисплеи любят не только владельцы навороченных смартфонов. Ни в чем себе не отказывать приятно и сидя за ПК. Особенно если компьютер используется не только в «офисных» целях. Если на вашем столе найдется место для 27-дюймового монитора – то почему бы и не обзавестись оным? А если у вас уже имеется мощная видеокарта, то полного удовольствия от ее использования с заурядной «семнушкой» вы не ощутите. Получить новые впечатления от работы и развлечений за компьютером поможет монитор Samsung S27A750D.

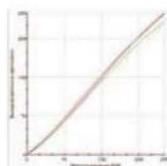
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диагональ дисплея:	27"
Максимальное разрешение:	1920x1080 точек
Тип матрицы:	TFT TN
Яркость:	300 кд/м ²
Статическая контрастность:	1000:1
Время отклика:	2 мс
Интерфейсы:	HDMI, DisplayPort, аудиовход

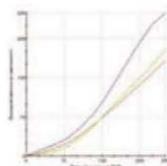
Присмотримся поближе

Про диагональ, один из главных козырей героя сегодняшнего тестирования, мы уже намекнули, но повторимся – это целых 27 дюймов. Покрытие дисплея глянцевое, что, как уверяют производители, улучшает цветопередачу, но превращает монитор в громадное зеркало.

Подставка у Samsung S27A750D имеет оригинальную цилиндрическую форму, очень скромного размера по сравнению с дисплеем, но уверенно удерживает его от падения. Поначалу на ней видна лишь одна кнопка – сенсорная клавиша питания. Нажимаем на нее и, как по мановению волшебной палочки, вокруг поочередно загораются остальные. Как вы, наверное, уже догадались, все кнопки сенсорные. В общем, Samsung S27A750D представляет собою очень изящного гиганта мониторного мира. Внешних интерфейсов, не считая выхода для наушников, всего два: HDMI и DisplayPort. На первый взгляд скромно, но вряд ли кому-то придет в голову подключать подобный 3D-монитор к старенькому компьютеру с видеокартой без HDMI-интерфейса.



Цветопередача на «отлично».



Под углом цвета не такие правдоподобные – обычное дело для ЖК.



Конвертация 2D в 3D на лету



Глянцевое покрытие дисплея

Выводы



Цветовой охват даже немного больше стандартного.

В том, что размер все-таки имеет значение, мы убедились еще раз. Остальные, немаловажные для современных мониторов характеристики: поддержка Full HD, малое время отклика матрицы и, наконец, стильный дизайн – также присутствуют в Samsung S27A750D. Неплохо было бы еще и ТВ-тюнер в придачу получить, но хорошего, как говорится, понемножку.

Сергей
Мельников

Сим-салабим, ахалай-махалай

Тестирование комплекта ASUS WAVI Xtion

Цикл обновления игровых консолей составляет в среднем 5-6 лет. За это время игроделы успевают выжать из актуальной «дэнди» все соки. Плюс за пятилетку технологии делают серьезный качественный скачок. Видимо, последняя пятилетка оказалась не столь прорывной – отчего же вдруг появилась мода на альтернативные игровые контроллеры? Wii Remote, Xbox Kinect, а теперь и вовсе компьютерный ASUS WAVI Xtion.

ХАРАКТЕРИСТИКИ XTION:

Расстояние
использования:
0,8-3,5 м

Углы обзора:

58° ширина,

45° высота,

70° диагональ

Разрешение:

320x240 60 FPS,

640x480 30 FPS

Совместимость:

Windows, Mac OS X,

Linux Ubuntu

Интерфейс:

USB 2.0

Время отклика:

2 мс

Размеры:

180x35x50 мм

ХАРАКТЕРИСТИКИ WAVI:

Антенны:
внутренние 4x5 MIMO,
5 ГГц

Передаваемое
разрешение:
до 1080p,
3D до 1080p 24 Гц

Размеры:

241x171x29 мм

Комплектация:

2x HDMI-кабеля,

2x адаптера питания,

USB-кабель

Ликбез

Для тех, кто последние пару лет провел в танке, напомним, что помимо джойстиков не так давно контроллерами для приставок стали... сами люди. Суть та-ко-ва: устройство является собой небольшой блок, который ставится под телевизор. В девайсе есть ИК-проектор и ИК-датчик. На всю комнату проецируется инфракрасная сетка. С помощью датчика контроллер видит все три измерения – высоту, ширину и глубину в том числе. Соответственно, на фоне комнаты человек распознается как, собственно, игрок. А уж запрограммировать на движения рук и ног разные действия – раз плюнуть.

Впервые массово такой контроллер начала выпускать Microsoft для своей приставки Xbox 360. Он зовется Kinect. Включая в себя еще и камеру и пару

микрофонов, Kinect позволял не только управлять движениями тела в играх, но и общаться через VoIP. Идея была весьма забавной, хотя и казуальной – для Kinect годились оптимизированные игры, в любой шутер с таким контроллером было не поиграть. Зато ощущения от игр с таким контроллером были абсолютно новые – геймер прыгал, нагибался, махал руками и пинал воздух ногами.

Идея настолько пришла по вкусу массам, что сначала хакеры написали драйвер, позволяющий использовать Kinect в паре с обычным компьютером, а затем так и вовсе появился альтернативный контроллер, работающий по тому же принципу – ASUS анонсировали свой Xtion. По сути, это тот же Kinect – разрабатывала оба устройства одна и та же компания PrimeSense.

Элегантное решение

ASUS Xtion де-факто создавался не для консолей, а для ПК. Да вот нюанс – размакивать конечностями перед небольшим (в сравнении с телевизором) монитором оказалось бы сомнительным удовольствием. Можно было бы просто подключить к компьютеру ТВ кабелем, но ASUS предложила более элегантное решение. Xtion идеально объединили с устройством ASUS WAVI – беспроводным трансмиттером аудио и видео. С его помощью стало возможным передавать картинку с ПК на телевизор по воздуху. Если точнее, по Wi-Fi. Сперва остановимся на самом WAVI, потому что про Xtion, как ни прискорбно, особо много не скажешь.

WAVI состоит из пары одинаковых внешних устройств – приемника и передатчика. Передатчик подключается



к компьютеру с помощью интерфейсов USB и HDMI (если такого на твоей видеокарте нет, позаботься о переходниках). Таким образом, WAVI как бы становится вторым монитором, подключенным к видеоадаптеру. USB же нужен еще и потому, что приемник WAVI содержит на себе пару USB-портов. То есть по воздуху можно передавать не только картинку, но и сигнал с любых USB-устройств – Wireless USB в действии. Удобно туда воткнуть мышь и беспроводную клавиатуру. Теоретическая предельная скорость USB 2.0 держится на расстоянии между устройствами до трех метров. От трех до десяти метров получим не 480, а лишь 110 Мбит/с.

После включения и установки драйверов на компьютер WAVI сами устанавливают друг с другом Wi-Fi-сеть 802.11n. Все, включаем телевизор и получаем картинку с ПК в разрешении вплоть до 1080р. Никаких потерь в цвете, никаких задержек. Но это если оба устройства находятся в одной комнате. Принесенная в жертву дизайну внешняя антenna еще сыграет злую шутку при тестировании.

Developers, developers...

К нам на тест попало первое поколение ASUS Xtion – в продажу поступила продвинутая версия Xtion PRO LIVE с веб-камерой и микрофонами, в частности как у Kinect. Однако на обоих контроллерах ASUS ставит жирную бирку «For developers», что значит «Для разработчиков». Разработчикам все понятно, но

что это значит для нас? А то, что на данный момент ASUS Xtion, по сути, SDK, демонстрация возможностей технологии, но не полноценный контроллер для множества игр.

То, что мы «попали», стало ясно на этапе подключения ASUS Xtion. Контроллер был подключен к USB-порту WAVI, успешно определился системой, но сразу же попросил драйверов. Несмотря на комплектный CD, из Интернета был скачан самый свежий драйвер. Установщик включает в себя ПО от PrimeSense и набор девелоперских сэмплов. Чтобы подружить Xtion с Windows, плясать пришлось немало – то девайс не сразу определился драйвером, то сэмплы не хотели запускаться, отчего приходилось читать ReadMe и править конфиги, как в старые добрые времена. Финальным штрихом был поиск по всей Сети специального лицензионного кода для софта PrimeSense – без кода демонстрационные сэмплы отказывались запускаться. К счастью, код лежал в открытом доступе. Вполне возможно, что покупатели ASUS Xtion будут лишены всего этого гемороя, а контроллер заработает сразу же после установки драйвера.

Погнали!

Спустя завтрак, обед и пару чашек кофе все наконец было настроено и можно было приступить к тестированию. Вот тут-то мы и сели в авоську – долгие поиски в Сети показали, что, кроме девелоперских сэмплов, проверить Xtion, в общем-то, и негде. В теории должен за-

работать Xtion Portal, откуда будет возможно скачать игры для контроллера. Но пока что дело не ушло дальше сэмплов и нескольких поделок энтузиастов, которые яро прячут свои творения от общественности.

Имея опыт общения с Kinect, можем утверждать, что принцип Xtion аналогичный. И работает все примерно так же – сэмплы показывают, что контроллер распознает человека, находит руки (для управления), достаточно проворен. Было бы интересней проверить все это в играх.

Однако нашелся у Xtion минус, ровно такой же, как в Kinect – узкая оптика. Типовой советской квартиры просто недостаточно для того, чтобы от контроллера можно было отойти достаточно и попасть в его поле зрения целиком. На вскидку, между игроком и телевизором должно быть метра три минимум, лучше три с половиной, иначе ноги «обрязгаются» по колено.

Что касается ASUS WAVI, то к нему нареканий практически нет – исключительно полезное устройство. Ресивер со временем нагревается, однако не настолько, чтобы можно было беспокоиться за жизнь устройства. Есть, конечно, одна существенная проблема, но в ней WAVI не виноват – Wi-Fi успешно работает в пределах одной комнаты, однако из одного угла квартиры в другой сигнал добывает с трудом, и его мощности уже недостаточно, чтобы пересыпать HD-картинку. Тут-то мы и пригодились внешние антенны. **СИ**

Гость из будущего

Кажется, ASUS немного поторопились – даже Microsoft признает, что Kinect в ближайшие годы не сможет заменить джойстик. Контроллер движений на данный момент – не более чем способ весело провести время с семьей или друзьями, размахивая ко-нечностями перед телевизором. Игры для Kinect очень простые – по большей части со спортивным оттенком. Но то Microsoft, разработчик и издатель, создатель суперуспешной консоли. ASUS захотели было повторить успех Microsoft и даже обратились к тем же разработчикам. Однако кому нужен контроллер без игр? О поддержке Xtion со стороны крупных (да хотя бы мало-мальски серьезных) игрофелов не слышно. Не исключено, что контроллер в ближайшие годы так и останется игрушкой «For developers». Что же касается трансивера WAVI, то, без сомнения, стоит похвалить ASUS как за идею, так и за реализацию – в домашних условиях WAVI может пригодиться как для просмотра кино, так и для игр на большом экране. А этого не умеет ни один сетевой плеер.

13000 ИГР

В ОНЛАЙН-ГИПЕРМАРКЕТЕ OZON.RU НАЙДИ СВОЮ!

ВСТРЕТИМСЯ
НА ИГРОМИРЕ



Сергей
Плотников

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Емкость батареи:
4200 мАч

Разъемы:

2x USB

Переходники:
mini-USB type A, mini-USB type B, NOKIA,
iPod/iPhone, Sony Ericsson

Корпус:
белый пластик,
LED-индикация заряда батареи
Дополнительно:
замшевый чехол

Всегда со мной

Карманная электростанция FSP Mobile Power Bank 4200 (PB13-E)

Только не говорите, что вы не попадали в такую ситуацию, когда мобильный телефон или же портативная приставка отключались из-за разряда батареи? Да еще, как это часто бывает, в самый не-подходящий момент! Обычно в такие моменты проклинаешь кого угодно: сам девайс, китайский завод или же все-вывшие силы. Но корить нужно в первую очередь себя, потому что сам не вовремя зарядил мобилку. Во-вторых, потому что не приобрел устройство под названием FSP Mobile Power Bank 4200 (PB13-E).

О преимуществах

Перед нами портативная электростанция. Принцип работы FSP Mobile Power Bank 4200 (PB13-E) прост до безобразия: в момент, когда твой мобильный

гаджет разряжается, подключаешь его к Power Bank и радуешься жизни. Для этого на корпусе присутствует сразу два порта USB. Также в комплекте поставки есть соответствующие переходники для мобильных телефонов NOKIA, Sony Ericsson, iPhone/iPod и универсальные «розетки» mini-USB класса «A» и «B». Опять же из-за присутствия на корпусе пары USB совместимость FSP Mobile Power Bank 4200 (PB13-E) с остальными гаджетами гарантирована. Необходимо лишь раздобыть соответствующие переходники. А это значит, что теперь можно смело играть в поездке на мобильном телефоне или же портативной консоли, не беспокоясь о запасе электроэнергии. Конечно, никто не помешает тебе приобрести второй аккумулятор, например, для мобильного телефона. Но в случае с FSP Mobile Power Bank 4200 (PB13-E) подкупает именно универсальность.

Дело привычки

Перед тем, как начать пользоваться FSP Mobile Power Bank 4200 (PB13-E), необходимо его зарядить. Время зарядки от USB составляет порядка 4 часов. Оно и не удивительно: емкость аккумулятора FSP Mobile Power Bank 4200 (PB13-E) составляет 4200 мАч. Во время эксплуатации устройства всегда можно проверить уровень заряда, нажав на единственную кнопку. Карманная электростанция поддерживает до 500 циклов перезарядки батареи, что тоже очень даже неплохо.

После зарядки остается лишь не забыть положить Power Bank в сумку. С этим, надо признаться, первое время возникают трудности. Необходимо привыкнуть себя постоянно носить с собой данный гаджет. **СИ**



компактность, мобильность
универсальность
незаменимость



возможно, кто-то
пожадничает отдать за
устройство 1500 рублей

Выводы

В итоге хочется высказать парочку тривиальных мыслей. Во-первых, мы в очередной раз убеждаемся, что все гениальное – просто. В FSP Mobile Power Bank 4200 (PB13-E) нет ничего необычного! Но при этом данная электростанция оказывается незаменимой, когда срочно требуется подзарядить любимый плеер, мобильный телефон или же портативную консоль. Во-вторых, лучше один раз заморочиться, чтобы потом не попадать в неприятные ситуации. Чего вам и желаем.



Александр
Михеев

Книга развлечений

Электронная книга WEXLER.BOOK T5002

Скаждым годом количество карманных и не совсем устройств, способных развлечь человека в дороге, растет прямо на глазах. А ведь когда-то с собой брали разве что обычную бумажную книгу или какой-нибудь «тетрис» да кассетный плеер. Теперь техника шагнула дальше: в поездке вы можете иметь под рукой хоть тысячу книг, несколько сотен часов музыки, FM-радио, какие-нибудь незамысловатые игры и несколько кинофильмов – и все это в одном устройстве. Все

вышеперечисленные возможности относятся и к новинке WEXLER.BOOK T5002, о которой сегодня и пойдёт разговор.

Волшебство в кармане

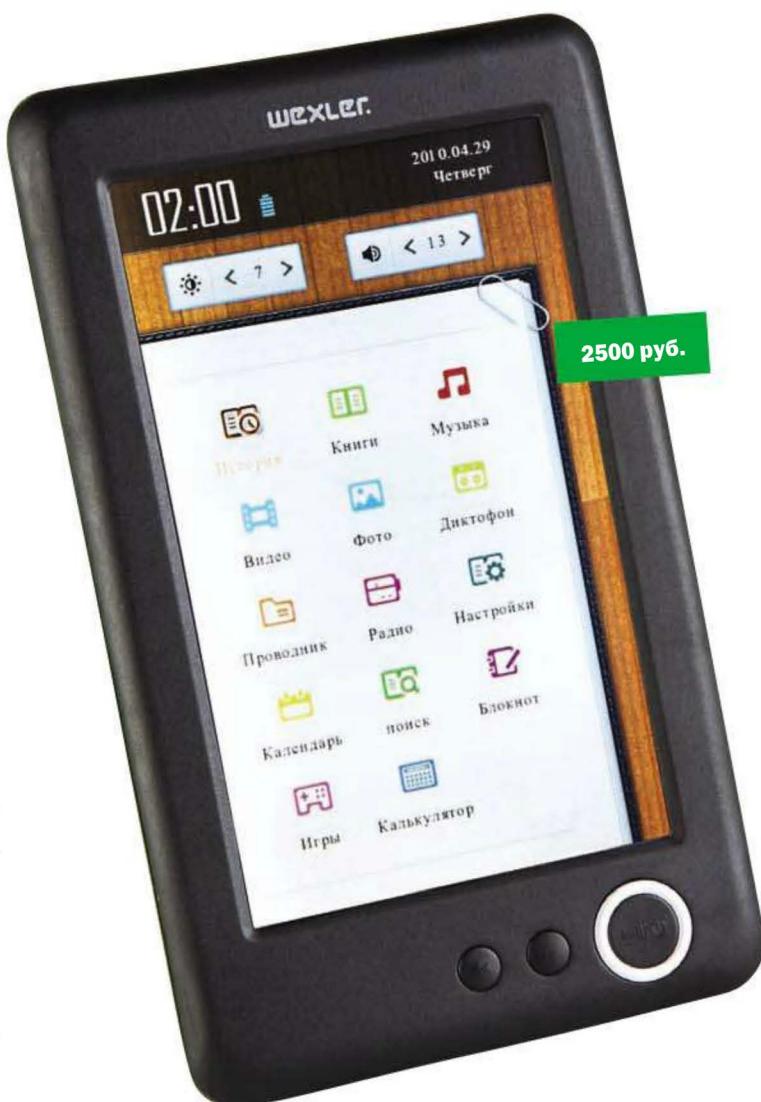
Инженерам из WEXLER удалось воплотить в жизнь очень интересную задумку – многоцелевой «комбайн» и практически даром. Но обо всем по порядку. Так называемая электронная книга внешне выглядит, как и многие ее сородичи. Корпус сделан из пластика, на нем расположены всего три кнопки. Дисплей WEXLER.BOOK T5002 не толь-

ко цветной, но и сенсорный. На лицо большое преимущество перед «читалками» на основе e-ink: возможность смотреть фотографии и даже видео в не-плохом качестве. Однако сказывается цена устройства: изображение несколько «шумновато». Окупается это большим числом поддерживаемых форматов видео, которые можно смотреть без предварительного конвертирования. Также к мультимедийным возможностям относится наличие FM-радио и плеера. Последний поддерживает не только широко используемый формат MP3, но и даже FLAC и ACC. Конечно, музыки и видео было бы тесновато на встроенной памяти (4 Гбайт), но ее можно расширить за счет карточки microSD.

Книга с акселерометром

Есть и менее заметные, но все равно полезные в повседневной жизни функции. К ним мы отнесли диктофон, который нет-нет, да и пригодится однажды. Блокнот для различных заметок, календарь-ежедневник, секундомер, и, наконец, калькулятор. В случае если книги и фильмы закончатся раньше, чем очередь, в которой вам не посчастливилось стоять, то на помощь придут незамысловатые встроенные игрушки. Одна из них – знакомый всем «Сапер».

Управление книгой проще некуда: «рабочий стол» предоставляет доступ сразу ко всем возможным функциям, поэтому потерять что-то в глубинах меню невозможно. Еще более комфортным использование WEXLER.BOOK T5002 делает акселерометр, позволяющий автоматически переворачивать изображение в нужную сторону. Сенсорный дисплей довольно отзывчивый, но куда удобнее управлять устройством с помощью идущего в комплекте стилуса, чем пальцами. Интерфейсов только два: mini-USB и выход для наушников. **СИ**



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Экран: 5 дюймов, 800x480 точек, сенсорный, цветной, LED-подсветка
Встроенная память: 4 Гбайт
Карты памяти: до 32 Гбайт microSD
Форматы текста: TXT, PDB, HTML, PDF, FB2, EPUB
Форматы музыки: MP3, WMA, AAC
Форматы изображений: JPEG, BMP, GIF
Форматы видео: WMV, RM, AVI, RMVB, 3GP, FLV, MP4, DAT, VOB, MPG, MPEG, MKV, MOV
Интерфейсы: USB 2.0, audio-out
Дополнительно: FM-радио, диктофон, акселерометр
Габариты: 148x90x11 мм
Вес: 285 г
Комплектация: стилус, кабель USB-mini->USB, инструкция.



Низкая цена
 Цветной сенсорный дисплей
 Воспроизведение видео
 множества форматов

Выводы

WEXLER.BOOK T5002 из разряда устройств, точную принадлежность которых к тому или иному классу определить трудно. Ведь это и «читалка», и аудио-, и видеоплеер. Не считая, конечно, других полезных функций. Для гордого звания «Полный фарш» не хватает только Wi-Fi-модуля и открывалки для пива. Стоит отметить, что, если главное для вас – литература, а остальные функции нужны гораздо реже, то лучше брать электронную книгу на основе e-ink, так как от чтения с LCD-дисплея глаза будут уставать намного быстрее. Но если вы ищете именно некий карманный мультимедийный «комбайн» по демократичной цене, то WEXLER.BOOK T5002 подойдет как нельзя лучше.

Gametrix JetSeat KW-901 JETSEAT LIVE SENSE

Погружение в игру с вибонакидкой Gametrix JetSeat KW-901 JETSEAT LIVE SENSE

Проходят годы, появляются 3D-мониторы, рули с обратной связью, шлемы с отдельными экранами для каждого глаза, а обмануть человека компьютеру пока неподвластно. Пожалуй, это даже хорошо, но вот разнообразить игровой процесс можно уже сейчас. К примеру, при помощи вибонакидки на кресло Gametrix JetSeat.



Алексей Шубаев

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейсы:
USB, 2x jack 3.5 мм
(вход, выход), питание
Адаптер питания:
220 В
Дополнительно:
пульт регулировки
мощности вибрации

Первый осмотр

В наши руки попала коробка, которая легко может соревноваться размерами с современными мейнстримовыми мониторами на 20 дюймов. Что приятно, весит она совсем немного, так что может даже возникнуть мысль, что коробка пуста. Из нее мы достали сложенную накидку, адаптер и несколько метров проводов. Накидка выполнена из кожзамениеля или ткани, поэтому не будет препятствовать нормальному охлаждению тела. С задней стороны устройства имеются резинки с липучками, которые позволяют закрепить накидку на кресле. Причем производитель больше ориентируется на большие и удобные кресла, а не компактные стулья. Надо отметить, что устройство крепится к креслу намертво, что очень радует. Пара разъемов, торчащих справа от сиденья, нужны для подключения адаптера и интерфейсного кабеля, подключающегося к компьютеру. На удалении сантиметров 30 от сиденья на кабеле расположился пульт управления, который позволяет регулировать силу вибрации и выключение всего устройства.

3500 руб.



Подключение

Адаптер имеет пару метров кабеля, поэтому хорошо бы найти розетку неподалеку. На таком же удалении придется поставить кресло от компьютера. К сожалению, без проводов не обойтись, поэтому приходится следить, чтобы кабели не попадали под колеса кресла, иначе вся система прослужит недолго. В самом простом случае, достаточно подключить питание, воткнуть разъем USB в свободный слот и последовательно подключить jack-разъемы в цепь звуковая карта-колонки. Важно, чтобы колонки или наушники передавали звук по аналоговому каналу, так как именно на аналоговый звук реагирует фильтр всей системы. Еще лучше, если игровая гарнитура на своем шнуре имеет колесико для изменения уровня громкости: с его помощью легче будет управлять уровнем вибраций. После этого можно занять удобную позу в кресле и включать любимые игры, фильмы, ну или просто послушать музыку.

А мы играем и поем

Накидка имеет 6 встроенных вибромоторов и неплохую силу отдачи. Регулируется величина воздействия поворотным регуляторам. Мы уже упоминали о звуковом фильтре: так вот, для акустики подключение кресла пройдет незаметно, а вот электроника гаджета вычленяет низкочастотные звуки и в зависимости от их силы подбирает мощность воздействия вибромоторов. Проще говоря: чем сильнее бахает, тем сильнее тряется под тобой кресло. Это заметно как

при просмотре фильмов, так и в боях, где низкочастотные звуки выстрелов и взрывов встречаются особенно часто.

Вот почему продавать накидку начали через интернет-магазин игры World of Tanks. Насмотревшись видео и подпрыгивая от удовольствия и новых ощущений в кресле, мы перешли к играм. Ощущений явно прибавилось, особенно если у тебя уже есть многоканальная система или хотя бы акустика 2.1 с сабвуфером (кстати, если подключить накидку напрямую к сабу, то можно получить более яркие ощущения). Вибрация в 6 точках одновременно не пройдет незамеченной, а уж после хорошей тряски на максимальной мощности начинают чесаться некоторые части тела.

Что еще она умеет?

Очень приятно, что производитель не ограничился простым звуковым фильтром и оснастил свою разработку приятными мелочами. Например, уставновив специальный софт, ты можешь узнать о получении новых писем твоим Outlook'ом. Или, засидевшись за очередной головоломкой перед компьютером, можно включить режим массажа. Он, конечно, не сравнится с руками умелой тайской массажистки, но взбодрит наверняка. Когда новинка будет иметь более массовое распространение, а мы в этом почти уверены, то можно ожидать от разработчика новых интересных плагинов, сигнализирующих о том, что микроволновка подогрела обед или девушка написала тридцатую гневную SMS с требованием уделить ей внимание. **СИ**



Непередаваемые ощущения
Вибромассаж
Надежное крепление
Низкая стоимость для подобного рода устройств



Шум от работы

Выводы

Новинка в области обратной связи однозначно удалась. Во многом успех зависит именно от стоимости, а так как цена близко приблизилась к психологическому порогу в 100 американских рублей, то можно ожидать, что многие будут презентовать на праздники такую накидку в качестве подарка. И тогда можно всерьез говорить о потрясающем звуковом сопровождении игр и фильмов.

Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



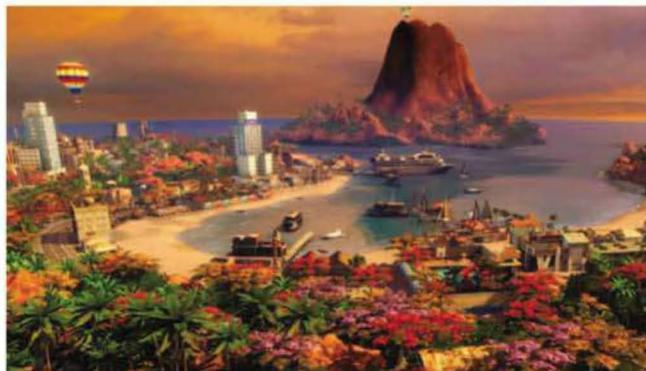
FIFA 12

Конвейерный подход Electronic Arts к выходу спортивных симуляторов только кажется таким, причем не самому внимательному наблюдателю. Снова осень и снова FIFA – новый выпуск знаменитого футбольного сериала поднял жанр на новую высоту. Как именно – расскажет наш эксперт в теме номера.



Dead Island

На Dead Island не возлагали больших надежд, но игра оказалась одним из лучших зомби-слэшеров современности. Яркий сеттинг тропического острова, ролевые элементы, динамичный геймплей и орды зомби – вот рецепт успеха Dead Island.



Tropico 4

Четвертая часть Tropico, вероятно, самая загадочная из всех. Проблема в том, что отличия от прошлого выпуска невооруженным глазом обнаружить вряд ли удастся. Однако мы решили присмотреться и сформировали свою «Точку зрения».



Deus Ex: Human Revolution

Игра с большой буквы, отличный способ опровергнуть мнение о том, что «индустрия уже не та». В нынешнем Level UP вас ожидают обзор и выпуск программы Gone Gold, в котором мы делимся самыми интересными подробностями Deus Ex: Human Revolution.



Обойма

Отыгрывать роль положительного героя утомительно привычно, скучно и вообще надоело. К счастью, разработчики с радостью реагируют на любые потребности публики. В новом выпуске «Обоймы» мы представляем десятку лучших игр, в которых можно быть настоящим злодеем.



История технологии анимации

В современных играх реалистичная походка и адекватное выражение лица героя – почти такие же важные вещи, как хороший звук и красавая графика. Редакция Level UP попробовала проследить, как изменились технологии анимации за последние несколько десятилетий.

ЗАНУДНЫЙ

ФАР

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ



Много раз слышал о сервисе PS plus, и вот он, наконец, появился в России. Скажите, имеет ли смысл на него переходить? Ведь PSN всегда славилась именно своей бесплатностью.

Единственно правильного ответа, как вы понимаете, не существует: только вам решать, стоят ли предлагаемые возможности 585 рублей в три месяца, мы лишь можем подсказать, что вы за эти деньги получите. Перво-наперво – досрочный

доступ к демо- и бета-версиям. Также вы сможете в течение оговоренного срока тестировать полные версии PS3-игр перед покупкой и даже получите бесплатный доступ к некоторым играм (каждый месяц новые) на весь срок подписки. Это уж не говоря об удалённом онлайн-хранении сейв-файлов, добраться до которых отныне получится с любой консоли, просто залогинившись под своим профайлом. Вишенка на торте – всевозможные ежемесячные скидки и мелкие подарки, вроде аватарок и XMB-тем.

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!

Письмами – на strana@gameland.ru. Твитами – на [@stranaigr](https://twitter.com/stranaigr). SMS'ами – на **8-926-878-24-59**.

Отвечаем с удовольствием!

Картина ниже – трёхмерная, «увидеть» её в объёме можно методом «пересечённых глаз» (CrossEye): сфокусировав взгляд в точке между страницей журнала и глазами.

Версии для анаглифных очков и экрана Nintendo 3DS вы можете скачать с нашего сайта по ссылке:

www.gameland.ru/3ds/3ds.zip



Много раз слышал о сервисе PS plus, и вот он, наконец, появился в России. Скажите, имеет ли смысл на него переходить? Ведь PSN всегда славилась именно своей бесплатностью.



Где мультиплатформа красивее, на ПК или на приставках?



Сколько стоит Nintendo 3DS?

На нынешнем уровне развития компьютерного железа лучшую картинку удастся получить с хорошим «игровым» ПК, достаточно новым и относительно дорогим. (Впрочем, многое всё-таки зависит от разработчиков.) Поэтому если вы не испытываете трудностей с финансами, видеокартами, драйверами и патчами, многие мультиплатформенные игры лучше выглядят будут именно на ПК.

Официальная цена в России – 12 500 рублей. При этом реальная стоимость различается от магазина к магазину, и при желании приставку можно приобрести, например, за 11 390 рублей. Если же у вас есть возможность совершать покупки за рубежом, советуем обратить внимание на магазины США, они предлагают Nintendo 3DS всего за \$150. Но помните о региональной защите.



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ СТАЛ ЕЩЕ ЛУЧШЕ!



ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ?

ЭКСКЛЮЗИВ: 18-страничный репортаж с выставки Gamescom 2011

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД: Need for Speed: The Run, Battlefield 3, Borderlands 2, Saint's Row 3

ОБЗОРЫ: FIFA 12, Driver San Francisco, Tropico 4, Dead Island, Age of Empires Online

ИГРЫ ДЛЯ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ:

«ВКонтакте» и Facebook
СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: 8 ис-
следований о компьютерных
играх, 8 проектов про злоде-
ев, 8 американских городов
в реальности и виртуальности

PETRO: Grand Theft Auto. Как все начиналось.

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ: Чем ПК лучше консолей? Чем хороши и чем плохи социальные игры?

ЖЕЛЕЗО: Как правильно подобрать комплектующие для апгрейда? Как собрать мощный игровой компьютер за 18 тысяч рублей?

2

ДВУХСЛОЙНЫХ DVD В ПОДАРОК!



PC диск

- Дополнения для 50 игр
- Полезные программы
- Демо-версии



ВИДЕОЖУРНАЛ

- 350 минут HD-видео
- 15 авторских программ
- Геймплей из 50 игр

17.5
GB

ОКТЯБРЬСКИЙ
НОМЕР
В ПРОДАЖЕ
С 22 СЕНТЯБРЯ!

Релизы

Во что играть в октябре

пятница

30

сентября

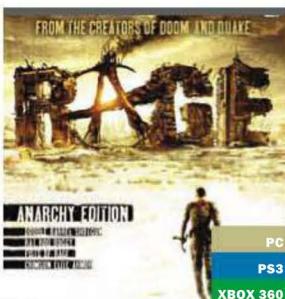
Shinobi



16
www.psp.ru
3DS



Rage



ANARCHY EDITION
PC
PS3
XBOX 360



FIFA 12



PC
PS2
PS3
XBOX 360
WII
3DS
PSP

ICO & Shadow of the Colossus Classics HD



Only on PlayStation.
CLASSICS HD
ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS
PS3

Rise of Nightmares



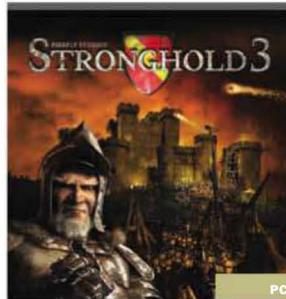
REQUIRES
KNIGHT SENSEI
RISE OF NIGHTMARES XBOX 360

среда

7

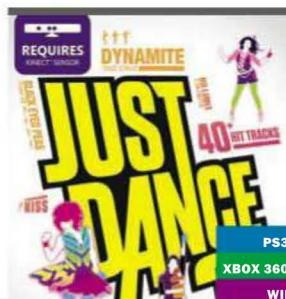
октября

Stronghold 3



PC

Just Dance 3



REQUIRES
DYNAMITE
40 HIT TRACKS
PS3
XBOX 360
WII

Dark Souls



16
www.psp.ru
PS3
XBOX 360



воскресенье

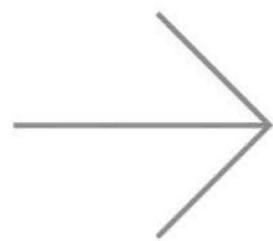
11

октября

Rocksmith



PS3
XBOX 360



среда

14

октября

Forza Motorsport 4

среда

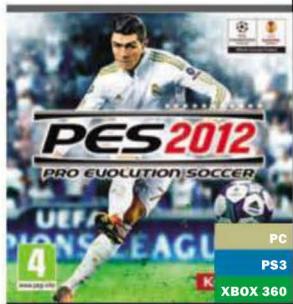
21

октября

среда

28

октября

**Ace Combat: Assault Horizon**PS3
XBOX 360**Pro Evolution Soccer 2012**PC
PS3
XBOX 360
K XBOX 360**Skylanders: Spyro's Adventure**PC
PS3
XBOX 360
WII
3DS**Dead Rising 2: Off the Record**PC
PS3
XBOX 360**Spider-Man: Edge of Time**PS3
XBOX 360
WII
DS**Batman: Arkham City**PC
PS3
XBOX 360**Ratchet and Clank: All 4 One**RP
3D
PS3**The Adventures of Tintin: The Game**PC
PS3
XBOX 360
WII
3DS**Battlefield 3**PC
PS3
XBOX 360**The King of Fighters XIII**PS3
XBOX 360**ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ**

Автарка под
названием игры
означает: именно этот
редактор «СИ» ждет
игру с нетерпением.
Чем больше автарок –
тем выше рейтинг
ожидаемости!

Кортана Halo



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Изменение цвета Кортаны отражает её эмоции. Она зеленеет, когда злится.

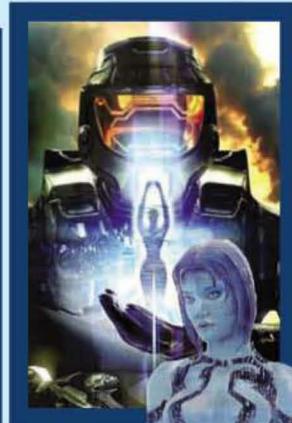
Вдобавок у авторов нет «канона» в отношении облика нашей любимицы: в разных играх она предстает в разных обличьях и даже разного оттенка – от голубого до пурпурного.

Предполагалось, что Кортана получит британский акцент, и даже сценарий был наполнен соответствующими словечками. Однако роль ушла к Джен Тейлор (между прочим – сама Принцесса Пин!), и от этой задумки отказались.



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...В первоначальном варианте её лицо писалось с египетской царицы Нефертити, а имя происходит от мифологического меча, косвенно связанного с предыдущей игрой студии, Marathon.



Косплей Кортаны, с одной стороны, штука плёвая. С другой – нелегко имитировать наготу и полупрозрачность, не говоря уж об анимации.



Коль скоро Кортана в каком-то смысле есть сама Халси, и в игре, и в аниме обеих героинь озвучивает одна и та же актриса.



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Глиняная скульптура на фото – работа Курта Чиарелла, автора оригинальной модели Горо из первого Mortal Kombat. На этот раз он, впрочем, трудился для фирмы-производителя коллекционных статуэток.

всех нас. Она – Кортана, наша любимица. Дебютную Halo: Combat Evolved критиковали за то, что роль Кортаны, столь важная в сюжетном контексте, в геймплее свелась к «чирлидерству», подбадриванию игрока. И в Bungie это услышали. В последовавших играх, книгах, комиксах и аниме она прочно вошла во вселенную Halo, которая сегодня без неё буквально немыслима. И её близящаяся дисфункция (стандартный семилетний срок ёщё и уполовинен ею самой) до чёртиков пугает всех до единого фанатов цикла.



ОТКРЫТЬ «МУЖСКУЮ КАРТУ» СТОИТ, ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ

Получать скидки
в барах, ресторанах и
магазинах твоего
города

Участвовать в акциях
и посещать закрытые
мероприятия для держателей «Мужской Карты»

Управлять своими счетами, используя систему
интернет-банка «Альфа-Клик»

**Оформлять подписку на журнал «Страна Игр»
со скидкой 50%**

тел. подписки (495)-663-82-77 | shop.glc.ru

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях
ОАО «Альфа-Банка», а так же заказав по телефонам:

(495) 229-2222 в Москве | 8-800-333-2-333 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
мужской журнальный

А Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление
банковских операций от 29.01.1998 №1326



В твоем смартфоне есть все, если он с Интернетом

При покупке любого смартфона в салонах МегаФона —
безлимитный Интернет в подарок

www.megafon.ru
050 09 24

 МЕГАФОН

При покупке в салонах-магазинах «МегаФон-Ритейл» любого смартфона, использующего для работы операционные системы iOS, Android, Symbian, Bada или Windows Phone 7, с 15.08.2011 по 31.12.2011 вам предоставляется месяц бесплатного безлимитного Интернета с момента активации тарифной опции. По истечении месяца стоимость интернет-трафика рассчитывается в соответствии с условиями тарифной опции «Безлимитный Интернет для телефона».